Bass Effects & Amp Simulator

オペレーションマニュアル

このたびは、ZOOM B3（以下B3と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
B3の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。
なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上の注意／使用上の注意

安全上の注意

このオペレーションマニュアルでは、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次のとおりです。

警告	「死亡や重症を負うおそれがある内容」です。
注意	「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

図記号の例

	「実行しなければならない（強制）内容」です。
⃠	「してはいけない（禁止）内容」です。

⚠ 警告

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずZOOM AD-16を使用する。
- コンセントや配線器具の定格を超える使い方や交流100V以外では使用しない。
  AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で使用する場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターを使用する。

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池（アルカリ電池または、ニッケル水素蓄電池）×4を使用する。
- 乾電池の注意表示をよく見て使用する。
- 使用するときは、必ず電池カバーを閉める。

改造について

- ケースの開封や改造を加えない。

⚠ 注意

製品の取り扱いについて

- 落としたり、ぶつけたり、無理な力を加えない。
- 異物や液体を入れないように注意する。

使用環境について

- 温度が極端に高いところや低いところでは使わない。
- 暖房機やコンロなど熱源の近くでは使わない。
- 湿度が極端に高いところや水滴のかかるところでは使わない。
- 振動の多いところでは使わない。
- 砂やほこりの多いところでは使わない。

ACアダプターの取り扱いについて

- 電源プラグをコンセントから抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- 長期間使用しないときや雷がなっているときは、電源プラグをコンセントから抜く。

乾電池の取り扱いについて

- 電池の＋、－極を正しく装着する。
- 指定の電池を使う。
  新しい電池と古い電池、銘柄や種類の違う電池を同時に使用しない。
- 長期間使用しないときは、乾電池を取り外す。
  液漏れが発生したときは、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ること。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

- ケーブルを接続するときは、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから接続する。
- 移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとAC アダプターを抜いてから移動する。

音量について

- 大音量で長時間使用しない。

使用上の注意

他の電気機器への影響について

B3 は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、B3と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、B3も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。注意してください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまで連絡してください。

著作権について

はじめに

コンパクトエフェクターそのままの操作感

3つのエフェクトそれぞれにディスプレイ、パラメーターノブ、フットスイッチを持ち、直感的にエフェクトを操作することができます。

リアルなアンプモデリング

新しいDSP「ZFX-4」を使い、低音の粘り具合や、音抜け、音圧感といった"弾き心地"に関わる要素まで見事に再現しました。歴史的名機から近年の人気モデルまで、多彩なベースサウンドを網羅しています。

多彩なエフェクトタイプと自由な組み合わせ

プリアンプやベース用にチューニングされたストンプボックスを含む、100を超えるエフェクトタイプを搭載し、それらを自由に組み合わせることができます。

リズムと同期可能なルーパー機能

リズムと同期可能なルーパー機能を搭載し、最大40秒のループフレーズを録音することができます。

オートセーブ機能

オートセーブ機能を搭載し、操作内容を確実に保存します。

Edit&Shareに対応

パッチのバックアップやドラッグ＆ドロップでの並べ替えが可能な、PC用エディタライブラリアンEdit&Shareに対応しています。
Edit&Shareの詳しい情報はZOOMのWEBサイト(http://www.zoom.co.jp/)を確認してください。

用語について

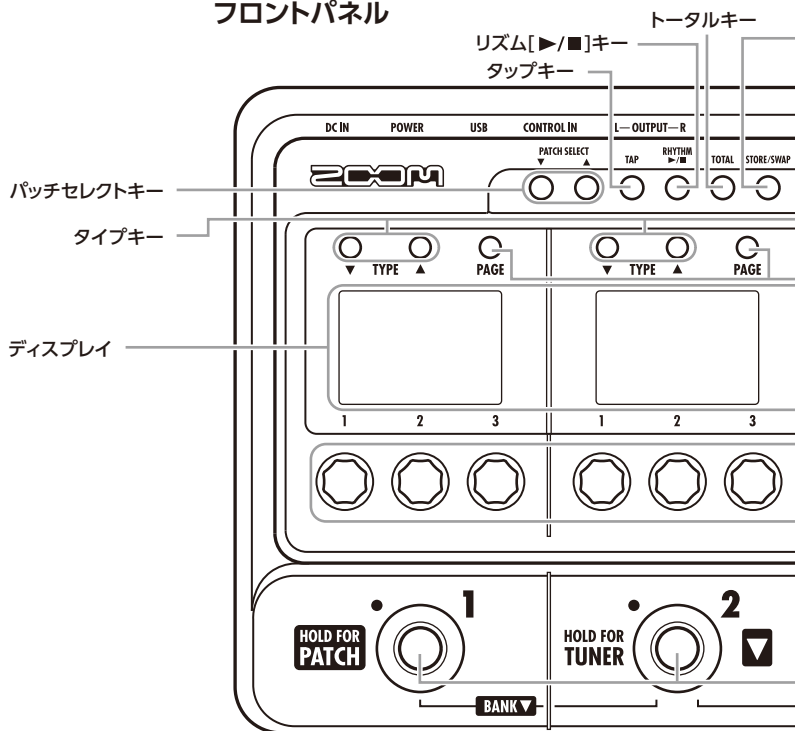
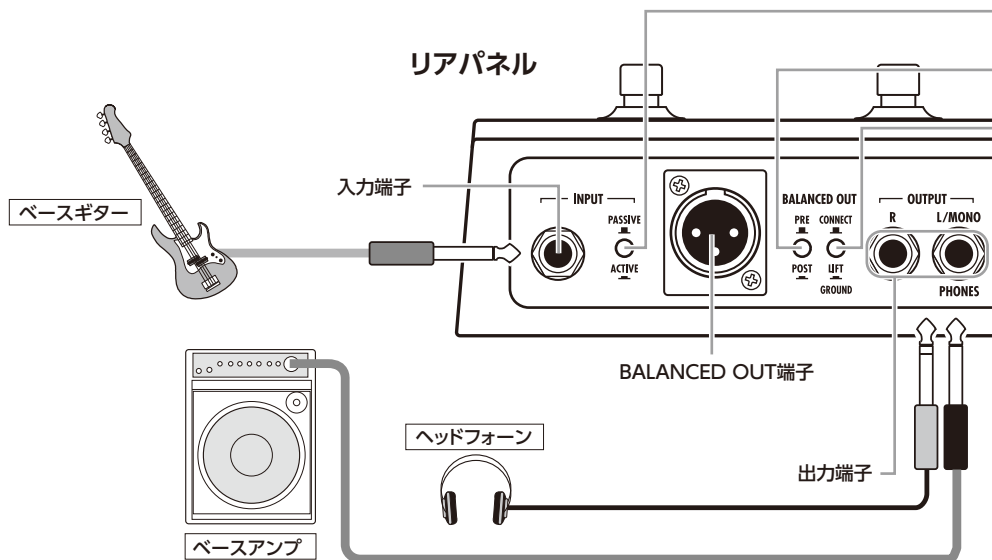
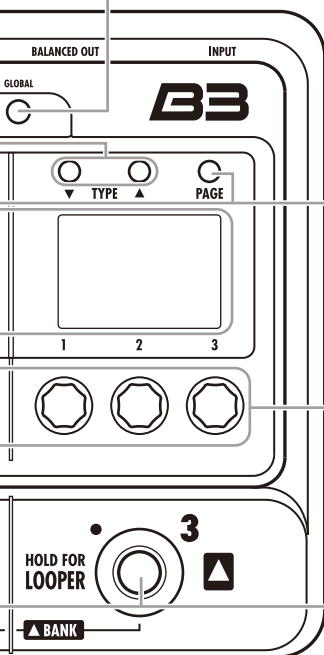
パッチ

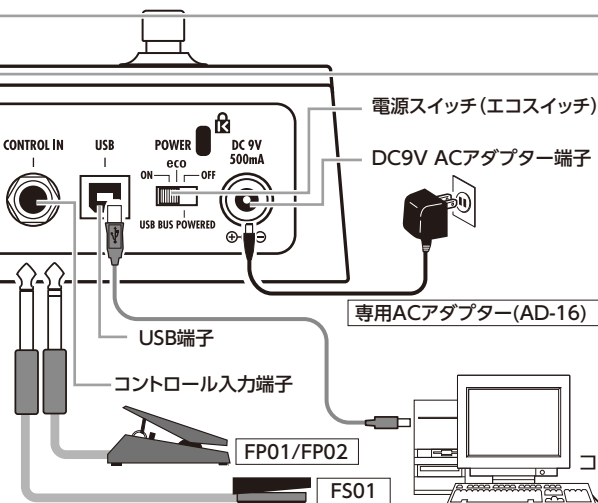
エフェクトのオン／オフやパラメーターの設定値を記憶したものをパッチと呼びます。
エフェクトの呼び出しや保存はパッチ単位で行います。B3は100パッチを保存できます。

バンク

10パッチをひとまとめにしたものを"バンク"と呼びます。
バンクはA～Jまでの10バンクあります。

各部の名称

フロントパネル
トータルキー
リズム[▶/■]キー
タップキー
パッチセレクトキー
タイプキー
ディスプレイ
DC IN
POWER
USB
CONTROL IN
L— OUTPUT — R
PATCH SELECT
TAP
RHYTHM
TOTAL
STORE/SWAP
TYPE
PAGE
HOLD FOR PATCH
HOLD FOR TUNER
BANK▼
リアパネル
入力端子
ベースギター
INPUT
PASSIVE
ACTIVE
BALANCED OUT
PRE
POST
CONNECT
LIFT
GROUND
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
BALANCED OUT端子
ヘッドフォーン
出力端子
ベースアンプ

Active/Passiveスイッチ

B3の入力特性を設定するスイッチです。
B3の前にエフェクタを接続する場合やアクティブのピックアップを搭載しているベースギターを使用する場合は"Active"(押し下げた状態)にしてください。
パッシブのピックアップを搭載したベースギターを接続する場合は"Passive"(押し上げた状態)にしてください。

PRE/POSTスイッチ

BALANCED OUT端子から出力される信号の送出位置を選ぶスイッチです。
"POST"(押し下げた状態)ではエフェクト通過後、"PRE"(押し上げた状態)ではエフェクト通過前の信号が出力されます。

GROUNDスイッチ

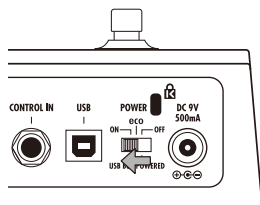
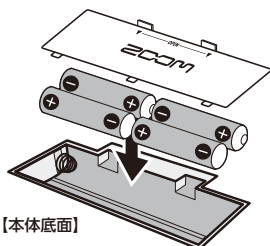
BALANCED OUT端子のグランドへの接続／解除を切り替えるスイッチです。"LIFT"(押し下げた状態)では、グランドピンが信号経路から切り離され、"CONNECT"(押し上げた状態)ではグランドピンが有効になります。

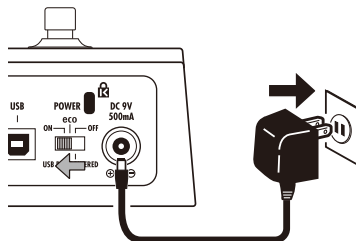
電源を入れて演奏する

電源を入れるには

アンプのボリュームを最小にする。

■ 電池を使用する場合

電池ボックスに電池を入れ、電源スイッチを"ON"にする。

■ ACアダプターを使用する場合

ACアダプターを接続してから、電源スイッチを"ON"にする。

アンプの電源を入れ、ボリュームを上げる。

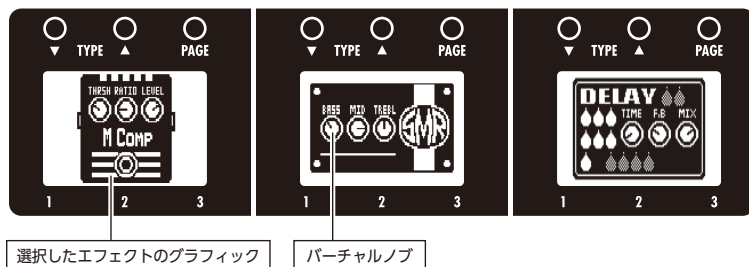
HINT

- **電源スイッチについて**

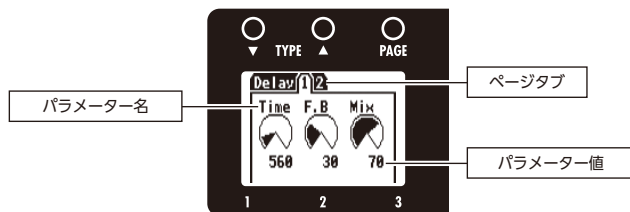
  eco ： 約25分間操作がない場合スタンバイへ移行します。
  ベースギターからの入力信号があればスタンバイに移行しません。

  OFF ： USB端子をコンピューターにつなぐと、USBバスパワーで駆動できます。

ディスプレイ情報

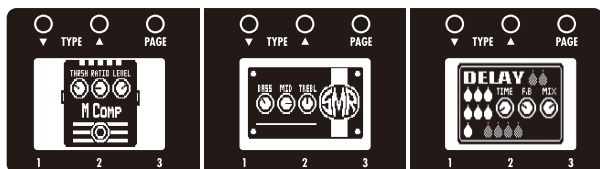
■ ホーム画面：現在のパッチを表示

HINT

- バーチャルノブは現在のパラメータ値を表示します。

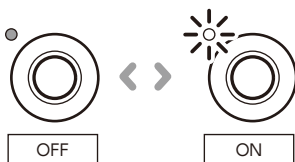
■ エディット画面：編集中のパラメーターを表示

HINT

- 編集可能なパラメーターが4つ以上ある場合、ページタブが複数表示されます。

エフェクトを調節する

ホーム画面が表示されていることを確認する。

1 エフェクトのONとOFFを切り替えるには

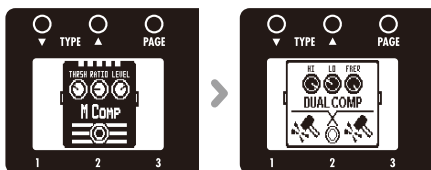
・ 1、2、3を押す。

・ エフェクトのON/OFFが切り替わる。

NOTE

- 各エフェクトのLEDが点灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがONになります。
- 各エフェクトのLEDが消灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがOFFになります。

2 エフェクトタイプを選択するには

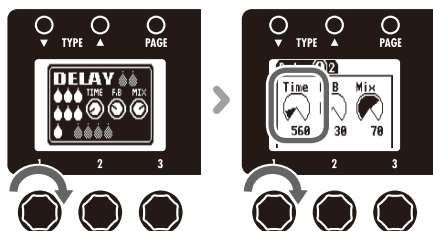
・ ▼ TYPE ▲ を押す。

・ エフェクトタイプが変更される。

HINT

- エフェクトタイプ／パラメーターについては、P33を参照してください。
- エディットした内容は自動的に保存されます。

3 パラメーターを調節するには

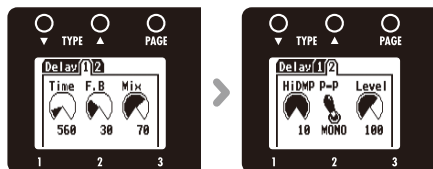
・ 1、2、3 を回す。

・ エディット画面が開き、パラメーターがエディットされる。

NOTE

・ TimeやRateなどのエフェクトパラメーターで音符マークを選択すると、テンポに同期させることができます。

4 ページを変更するには

・ を押す。

・ 次のページが開く。

エフェクトの処理量制限について

B3は３つのエフェクトを自由に組み合わせることができますが、大きな処理量を必要とするエフェクトタイプを組み合わせると、B3が処理可能な限界を超えることがあります。エフェクトの処理量がB3の処理可能な限界を超えるとエフェクトグラフィックの上に"THRU"と表示され、エフェクトがバイパス状態になります。いずれかのエフェクトをタイプチェンジすることにより、この状態を回避できます。

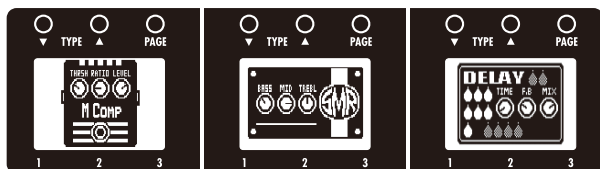
NOTE

・ 各エフェクトは ON/OFF 関係なく同じ処理量を必要とします。

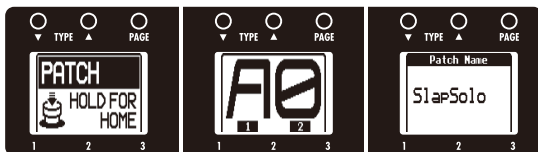
HINT

・ アンプモデルはより多くの処理量を必要とします。

パッチを選択する

ホーム画面が表示されていることを確認する。

1 パッチの選択機能を有効にするには

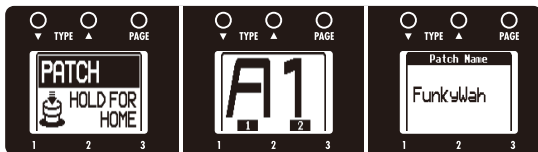
• HOLD FOR PATCH 1 を1秒間長押しして、パッチ選択機能を有効にする。

• 画面にはパッチのバンク名、パッチ番号、パッチ名が表示される。

2 パッチを変更するには

• 前のパッチを選択するには、 2 を押す。

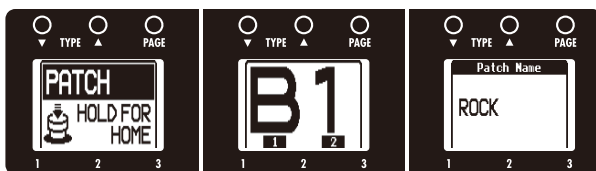
• 次のパッチを選択するには、 3 を押す。

• 中央のエフェクトの 2 を回す。

• パッチ番号とパッチ名が変更される。

• でもパッチを変更することができます。

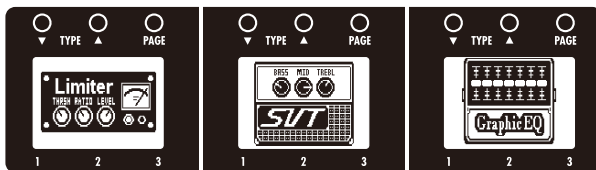
3 バンクを変更するには

- 前のバンクを選択するには、1 と 2 を同時に押す。
- 次のバンクを選択するには、2 と 3 を同時に押す。
- 中央のエフェクトの 1 を回す。

- パッチのバンク名とパッチ名が変更される。

NOTE

- 二つのフットスイッチを同時に踏むとき、一瞬先に踏んだフットスイッチに反応して音色が変化してしまうことがありますので、切り替え時に音を出さないように注意してください。

4 ホーム画面に戻るには

- HOLD FOR PATCH 1 を1秒間長押しする。

パッチを保存する

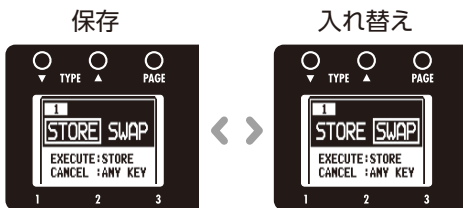
B3はオートセーブ機能を搭載しているため、パラメータ調整後、設定が自動的に保存される。

1 パッチを別の場所に保存／入れ替えするには

- STORE/SWAP を押す。

- STORE/SWAP が点滅し、以下のような画面が表示される。

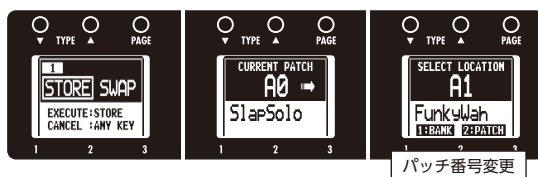
2 保存と入れ替えのどちらを行うか選択するには

- 左側のエフェクトの 1 を回す。

保存　　入れ替え

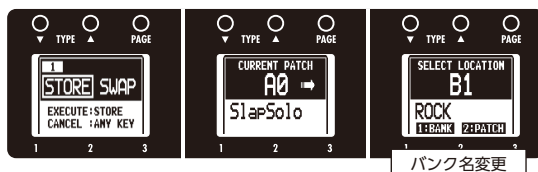
3 保存／入れ替え先のパッチを選択するには

■ 保存／入れ替え先のパッチ番号を変更するには

・右側のエフェクトの を回す。

パッチ番号変更

■ 保存／入れ替え先のバンク名を変更するには

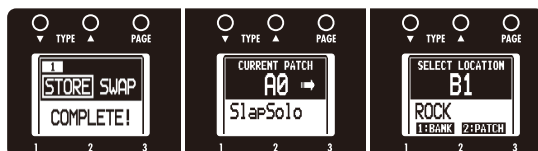
・右側のエフェクトの を回す。

バンク名変更

NOTE

- 現在選択中のパッチを保存先に選択することはできません。
- 現在の設定値は、自動的に保存されます。

4 パッチの保存／入れ替えを実行するには

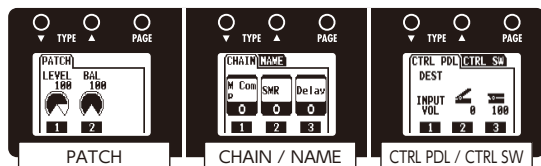
・ を押す。

・画面に“COMPLETE!”と表示され、保存／入れ替え先のパッチに移動する。

HINT

- キャンセルするには、STORE/SWAP 以外のキーを押します。

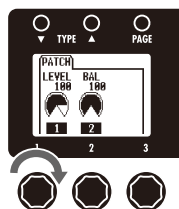
パッチ固有のパラメーターを設定する

1　トータルメニューを有効にするには

・ TOTAL を押す。

NOTE

- トータルパラメーターで行う設定は、パッチごとに保存されます。

2　パッチレベルを調節するには

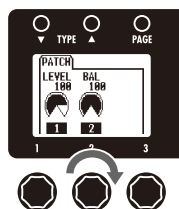
・ 左側のエフェクトの 1 を回す。

NOTE

- 設定範囲は0 ～ 120です。

HINT

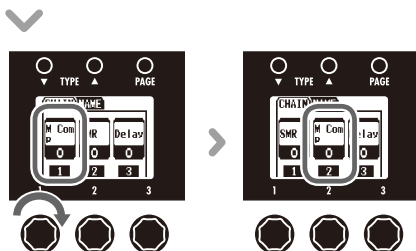
- すべてのパッチに共通の音量は、マスターレベルで調節します。(→P18)

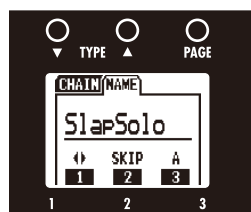
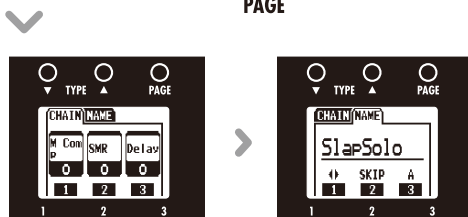
3　原音とエフェクト音のミックスバランスを調節するには

・ 左側のエフェクトの 2 を回す。

NOTE

- 設定範囲は0 ～ 100です。0に設定したときは原音のみ、100に設定したときは、エフェクト音のみになります。

4 エフェクトの位置を入れ替えるには

- 中央のエフェクトの 1、2、3 を回して、エフェクトの位置を入れ替える。

5 パッチ名を変更するには

- 中央のエフェクトの PAGE を押す。

◀▶ 1：カーソルを移動するには、1 を回す。

SKIP 2：文字／記号の種類を変更するには、2 を回す。

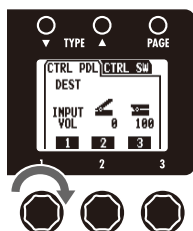
A 3：文字を変更するには、3 を回す。

NOTE

- 使用可能な文字／記号は次の通りです。
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ˜A–Z, a–z, 0–9, (space)

6 エクスプレッションペダルを設定するには

コントロール先を選択します。

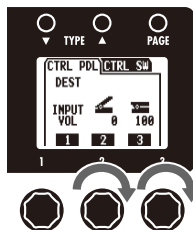
- 右側のエフェクトの を回す。

NOTE

- INPUT VOL ： 入力レベルをコントロールできます。
- OUTPUT VOL ： 出力レベルをコントロールできます。
- NO ASSIGN ： 機能を割り当てません。
- BAL ： 原音とエフェクト音のミックスバランスをコントロールできます。

HINT

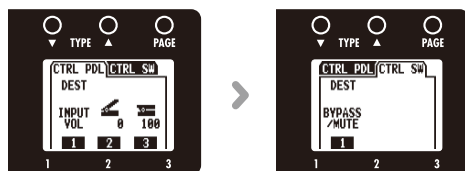
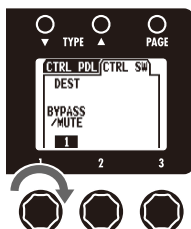
- 1 を回すと、エクスプレッションペダルでコントロール可能なパラメーターが順次表示されます。
- 各エフェクトのコントロール可能なパラメーターは「エフェクトタイプとパラメーター」を参照してください。
- エクスプレッションペダルでOUTPUT VOLをコントロールする場合、リズムとルーパーの出力レベルは変化しません。

可変範囲を設定します。

- 最小値を設定するには、右側のエフェクトの を回す。
- 最大値を設定するには、右側のエフェクトの を回す。

HINT

- 最小値を最大値より大きな値にすることも可能です。この場合ペダルを踏み込んだときに効果が最小になり、ペダルを踏み上げたときに効果が最大になります。

7 オプションのフットスイッチを設定するには

- 右側のエフェクトの PAGE を押す。

- 右側のエフェクトの 1 を回す。

BYPASS/MUTE
バイパス／ミュート状態への移行を設定する。

TAP TEMPO
フットスイッチを繰り返し踏む間隔に合わせて、リズムやルーパー、エフェクトで使用するテンポを設定する。

NO ASSIGN
フットスイッチに機能を割り当てない。

NOTE

- 割り当て可能な機能が複数ある場合は、2 を使って選択します。

HINT

- 設定した機能を利用するときは、対応するエフェクトをONにしておく必要があります。
- 各エフェクトの割り当て可能な機能は、「エフェクトタイプとパラメーター」を参照してください。

8 トータルメニューを終了するには

- TOTAL を押す。

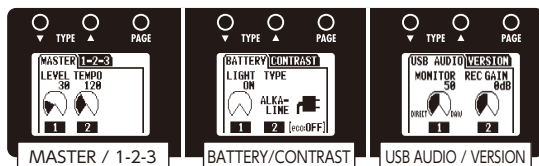
各種設定を変更する

1 グローバルメニューを有効にするには

- GLOBAL を押す。

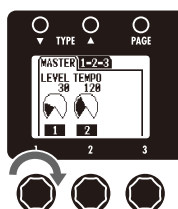
MASTER / 1-2-3

BATTERY/CONTRAST

USB AUDIO / VERSION

NOTE

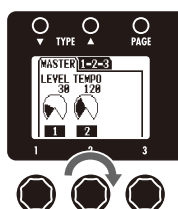
- グローバルパラメーターで行う設定はすべてのパッチで共有されます。

2 マスターレベルを調節するには

- 左側のエフェクトの を回す。

NOTE

- 設定範囲は0 ～ 120です。

3 マスターテンポを設定するには

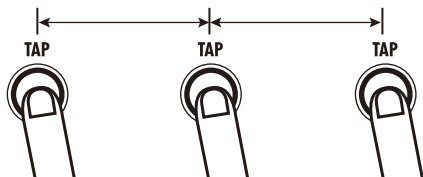
- 左側のエフェクトの を回す。

HINT

- TAP を使ってテンポを調節することも可能です。

NOTE

- 設定範囲は40 ～ 250です。
- ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

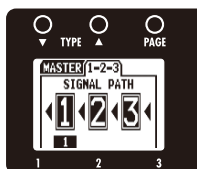
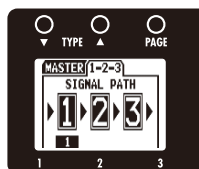
■ タップによってテンポを設定するには

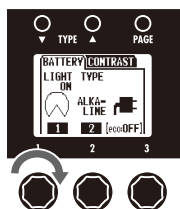
・ TAP を目的のテンポで2回以上押す。

HINT

・ 別売りのフットスイッチ(FS01)を使って、テンポを設定することも可能です。(→P17)

4 信号が流れる方向を選択するには

・ 左側のエフェクトの PAGE を押す。

・ を回して、信号が流れる方向を設定する。

5 バックライトが暗くなるまでの時間を設定するには

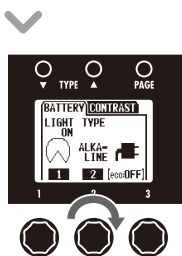
・ 中央のエフェクトの を回す。

NOTE

・ 設定範囲は ON、1 ～ 30秒です。

HINT

・ バックライトを暗くすることで消費電力を抑えることができます。

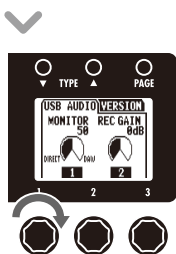
6 電池の種類を選択するには

- 中央のエフェクトの 2 を回して、電池の種類をアルカリ乾電池(ALKALINE)またはニッケル水素蓄電池(Ni-MH)から選択する。

：電池での動作を表す。
：アダプターでの動作を表す。
：USBバスパワーでの動作を表す。

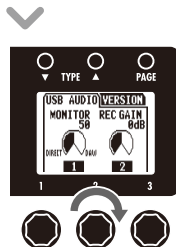
NOTE

- 電池の残量表示を正確にするために、使用する電池の種類を正しく設定してください。

7 USBオーディオのモニタリングバランスを調節するには

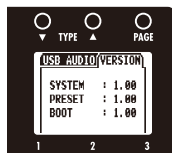
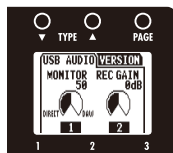
- 右側のエフェクトの を回す。

- DAWからの返りの信号とダイレクトモニタリングのバランスを調整します。
- 設定範囲は0 ～ 100です。
- 0でダイレクトのみ、100でDAWソフトからの返りのみになります。

8 録音レベルを調節するには

- 右側のエフェクトの を回す。

NOTE

- コンピューターへ送る音量を調節します。
- 設定範囲は-6dB ～ +6dBです。

9 ファームウェアバージョンを表示するには

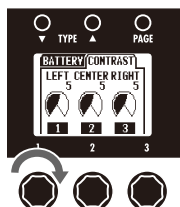
- 右側のエフェクトの PAGE を押す。

HINT

- ZOOMのWEBサイト(http://www.zoom.co.jp)から最新のファームウェアを確認してください。

10 ディスプレイのコントラストを調節するには

- 中央のエフェクトの PAGE を押す。

- 中央のエフェクトの

1、2、3 を回す。

1 ：左側のディスプレイ

2 ：中央のディスプレイ

3 ：右側のディスプレイ

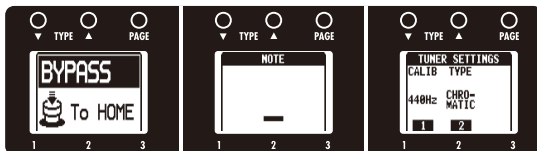
11 グローバルメニューを終了するには

- GLOBAL を押す。

各種設定を変更する

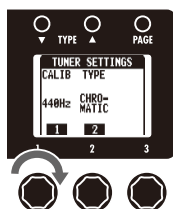
チューナーを使う

1 チューナーを有効にするには

• ◎[2] を1秒間長押しする。

NOTE

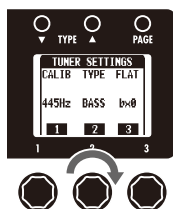
- ◎[2] を1秒間長押しした場合、BYPASSとなります。
- ◎[2] を2秒間長押しした場合、MUTEとなります。

2 チューナーの基準ピッチを変更するには

• 右側のエフェクトの を回す。

NOTE

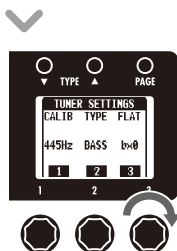
- 基準ピッチは中央A=435Hz ～ 445Hzの範囲で調節できます。

3 チューナータイプを変更するには

• 右側のエフェクトの を回す。

CHROMATIC
最寄りの音名(半音単位)と、その音名からどれだけずれているかを表示します。

BASS
選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどれだけずれているかを表示します。

4 フラットチューニングを使用するには

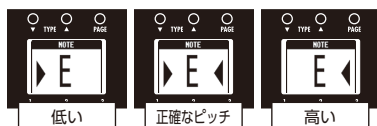
・右側のエフェクトの を回す。

NOTE

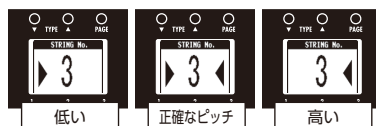
・チューナータイプが"CHROMATIC"のときは、フラットチューニングができません。

5 ベースギターをチューニングするには

・チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調節する。

■ CHROMATICチューナー

最寄りの音名とピッチのずれが表示されます。

■ BASSチューナー

最寄りの弦番号とピッチのずれが表示されます。

HINT

・ディスプレイの上にあるキーの点灯でもピッチを確認できます。

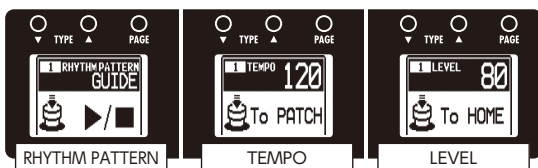
6 チューナーを終了するには

・ 1 、 2 、 3 を押す。

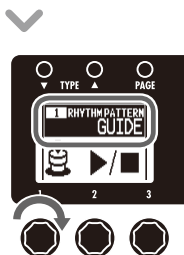
リズムを使う

1 リズムを有効にするには

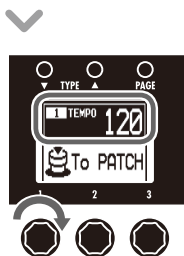
- RHYTHM ►/■ を押す。

- リズムパターンの再生が自動的に始まり、リズム設定画面が表示される。

HINT
- ルーパー起動時でもリズムを鳴らすことができます。

2 リズムパターンを選択するには

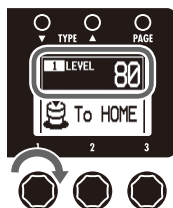
- 左側のエフェクトの 1 を回す。

NOTE
- パターンの種類(→P50)

3 テンポを調節するには

- 中央のエフェクトの 1 を回す。

HINT
- TAP を使ってテンポを調節することも可能です。

NOTE
- 設定範囲は40 〜 250です。
- ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

4 リズムレベルを調節するには

・右側のエフェクトの を回す。

NOTE
・ 設定範囲は0 ～ 100です。

5 リズムを停止するには

・ 1 を押す。

HINT
・ 再度 1 を押すことでリズムを再生できます。

6 リズム設定を終了するには

■ リズムを停止して前の画面に戻る

・ を押す。

■ リズムの再生を続けながらパッチを選択する

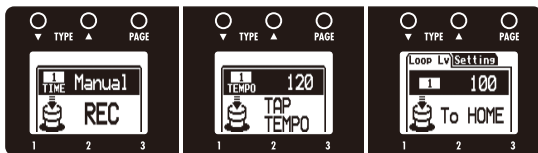
・ 2 を押す。

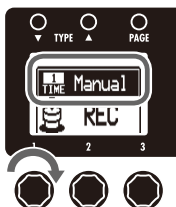
■ リズムの再生を続けながらホーム画面に戻る

・ 3 を押す。

ルーパーを使う

1 ルーパーを有効にするには

- 3 を1秒間長押しする。

2 録音時間を設定するには

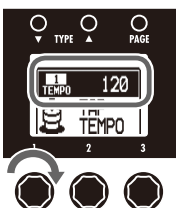
- 左側のエフェクトの を回す。

Manual
フットスイッチを使って録音の開始と終了を行います。

音符マーク
テンポと四分音符の数を設定して、録音時間を設定します。

NOTE

- LOOPERの録音時間は1.5秒〜 40秒(UNDOが有効の場合20秒)です。
- 録音範囲に収まらない設定の場合、自動的に調節されます。
- TIMEを変更すると録音データは消去されます。

3 テンポを調節するには

- 中央のエフェクトの を回す。

HINT

- TAP を使ってテンポを調節することも可能です。
- 録音データがない場合、2 でTap Tempoすることができます。

NOTE

- 設定範囲は40 〜 250です。
- テンポを変更すると録音データが消去されます。
- ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

4 フレーズを録音して再生するには

・ [1] を押す。

録音　再生

■ “Manual”に設定されている場合

・ [1] を再び押すか、最大録音時間に達すると、ループ再生が開始される。
(ディスプレイに“PLAY”と表示される。)

■ 音符マークに設定されている場合

・ 設定された時間、録音が続いてから、ループ再生が開始される。
(ディスプレイに“PLAY”と表示される。)

HINT

・ REC中に [2] を押すことで RECをキャンセルすることができます。

NOTE

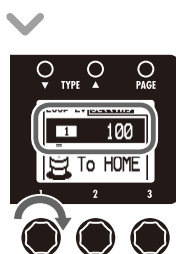
・ リズム動作時はプリカウント後にRECを開始します。
・ リズム動作時はクオンタイズが有効になり、REC終了タイミングが多少ずれても、テンポ情報をもとに正確なタイミングへループポイントを補正します。

5 フレーズのボリュームを調整するには

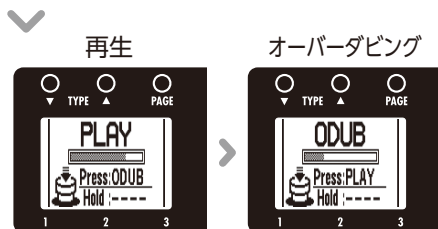
・ 右側のエフェクトの を回す。

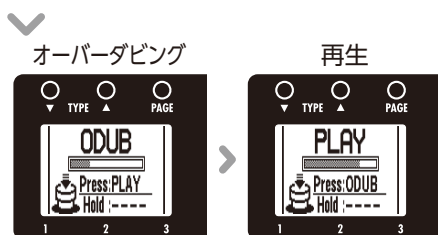
NOTE

・ 設定範囲は0 ～ 100です。

NEXT >>>

6 録音したフレーズにオーバーダビングするには

■ オーバーダビングを開始するには

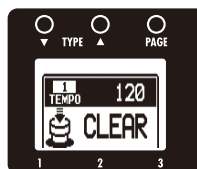
- ループ再生中に 1 を押す。

■ オーバーダビングを終了するには

- 1 を再び押す。

7 ループ再生を停止するには

- 2 を押す。

8 ループを消去するには

- 2 を1秒間長押しする。

- ディスプレイに“CLEAR”と表示される。

9 ホーム画面に戻るには

・ を押す。

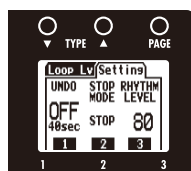
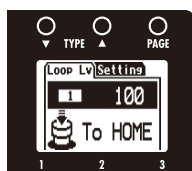
HINT

・ フレーズを再生した状態で、ホーム画面へ移動することができます。

NOTE

・ ホーム画面に戻っても録音したフレーズは消去されません。
・ 電源を落とすと録音したフレーズは消去されます。

ルーパーの設定を変更するには

・右側のエフェクトの PAGE を押す。

・UNDO機能を有効にするには

右側のエフェクトの 1 を回す。

NOTE

・ UNDO を有効にすると最長録音時間は 20 秒になります。

HINT

・ UNDOを有効にすると、1 を1秒間押すことでUNDO(最後に行ったオーバーダビングを取り消すこと)ができるようになります。また、再度 1 を1秒間押すことで、REDO(取り消した音を復活させること)ができるようになります。

・STOP MODEを選択するには

右側のエフェクトの 2 を回す。

STOP MODE	再生終了時の動作
STOP	再生をすぐに停止します。
FINISH	最後まで再生した後に停止します。
FADE OUT	フェードアウトした後に停止します。

HINT

・ “FINISH”か“FADE OUT”の動作中でも、再度 2 を押すことで、すぐに再生を止めることができます。

・RHYTHM LEVELを調節するには

右側のエフェクトの 3 を回す。

バージョンアップデートの方法について

最新のファームウェアをダウンロードするには

- ZOOMのWEBサイト(http://www.zoom.co.jp/)を確認してください。

HINT

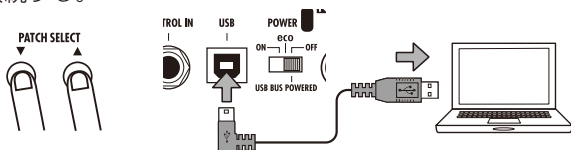
- GLOBALから現在のバージョンを確認することができます。(→P21)

1 バージョンアップデート機能を使用するには

- 電源スイッチが"OFF"に設定されていることを確認する。
- PATCH SELECT ▼ ▲ の両方を押しながら、USBケーブルを使ってB3をコンピューターに接続する。

- バージョンアップデート画面が表示される。

```
VERSION UPDATE

Ready for
version update!
```

2 ファームウェアをバージョンアップデートするには

- コンピューターでバージョンアップデートアプリケーションを起動し、バージョンアップデートを実行する。

NOTE

- バージョンアップデート中はUSBケーブルを抜かないでください。

HINT

- アプリケーションの操作については、ZOOMのWeb サイトを参照してください。

3 バージョンアップデートを完了するには

- バージョンアップデートが完了するとB3の画面に“COMPLETE!”と表示される。

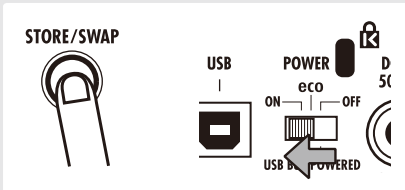
- USBケーブルを抜く。

HINT

- ファームウェアのバージョンアップデートにより、保存済みのパッチが消去されることはありません。

B3を工場出荷時の設定に戻す

1. オールイニシャライズ機能を使用するには

- STORE/SWAP を押しながら、電源スイッチをONにする。

- オールイニシャライズ画面が表示される。

2. オールイニシャライズ機能を実行するには

- STORE/SWAP を押す。

NOTE

- キャンセルするには、STORE/SWAP 以外を押します。

HINT

- オールイニシャライズを実行すると、パッチを含む全ての設定が工場出荷時の設定に置き換えられます。
この操作は慎重に行ってください。

オーディオインターフェースとして利用する

動作環境は次の通りです。

■ 対応OS

〈Windows〉

Windows® XP SP3以降(32bit)
Windows Vista® SP1以降(32bit、64bit)
Windows® 7(32bit、64bit)
32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz以上　RAM 1GB以上
64bit: Intel® Pentium® Dual Core 2.7GHz以上　RAM 2GB以上

〈Intel Mac〉

OS X 10.5.8/10.6.5以降
Intel® Core Duo 1.83GHz 以上
RAM 1GB以上

■ 量子化ビット数

16bit

■ サンプリング周波数

44.1kHz

録音／再生などの操作方法は、付属のスタートアップガイドを参照してください。

HINT

- 本体の出力とコンピューターからの出力のバランスを調整することができます。(→ P20)
- 録音レベルを調整することができます。(→ P20)
- 電源スイッチを“OFF”にして USB 端子をコンピューターにつなぐと、バスパワーで駆動します。

NOTE

- DAW ソフトウェアのエコーバック機能を使う場合は、USB オーディオのモニタリングバランスを必ず 100 にしてください。(→ P20)
  それ以外の設定の場合、出力信号がフランジャーのかかったような音色になります。

エフェクトタイプとパラメーター

■ 表の見方

■ エフェクトタイプ／パラメーター　一覧

001 OptComp
APHEX Punch FACTORY風のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Drive	0～10		Tone	0～100		Level	0～150	P
	コンプレッションの深さを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		

002 D Comp
MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	0～10	P	Tone	0～10		Level	0～150	
	エフェクトの感度を調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	Slow, Fast							
	立ち上がり速度を選択します。								

003 M Comp
自然なかかり具合のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0～50	P	Ratio	1～10		Level	0～150	
	効果が現れる閾値を調節します。			圧縮率を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	1～10							
	立ち上がり速度を選択します。								

004 DualComp
低音域と高音域で異なるコンプレッション効果が設定できるエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Hi	0～50		Lo	0～50		Freq	300Hz～1.5kHz	P
	高音域のコンプレッション効果の深さを設定します。			低音域のコンプレッション効果の深さを設定します。			高音域と低音域を分ける周波数を設定します。		
Page02	Level	0～150		Tone	0～10				
	出力レベルを調節します。			音質を調節します。					

005 160 Comp
dbx 160A風のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	-60～0		Ratio	1.0～10.0		Gain	0～20	
	効果が現れる閾値を調節します			圧縮率を調節します。			圧縮後のゲインを調節します。		
Page02	Knee	Hard, Soft		Level	0～150	P			
	ニーを選択します。			出力レベルを調節します。					

エフェクトタイプとパラメーター

006 Limiter

入力信号が一定のレベルを越えたときに圧縮するリミッターです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0 ～ 50	P	Ratio	1 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	リミッターの動作する基準レベルを設定します。			リミッターによる圧縮の比率を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	REL	1 ～ 10							
	信号が基準レベルを下回ってから、リミッターの効果が解除されるまでの速さを調節します。								

007 SlowATTCK

いわゆるバイオリン奏法のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 50	P	Curve	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	立ち上がりにかかる時間を調節します。			音量変化のカーブを調整します。			出力レベルを調節します。		

008 ZNR

音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	1 ～ 25	P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します。			制御信号の検出位置を選択します。			出力レベルを調節します。		

009 GraphicEQ

7バンドのイコライザーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	50Hz	-12 ～ 12		120Hz	-12 ～ 12		400Hz	-12 ～ 12	
	50Hzのブースト／カット量を調節します。			120Hzのブースト／カット量を調節します。			400Hzのブースト／カット量を調節します。		
Page02	500Hz	-12 ～ 12		800Hz	-12 ～ 12		4.5kHz	-12 ～ 12	
	500Hzのブースト／カット量を調節します。			800Hzのブースト／カット量を調節します。			4.5kHzのブースト／カット量を調節します。		
Page03	10kHz	-12 ～ 12		Level	0 ～ 150				
	10kHzのブースト／カット量を調節します。			出力レベルを調節します。					

010 ParaEQ

2バンドのパラメトリックイコライザーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq1	20Hz ～ 20kHz		Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-20 ～ 20	
	EQ1の中心周波数を調整します。			EQ1のQを調整します。			EQ1のゲインを調整します。		
Page02	Freq2	20Hz ～ 20kHz		Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-20 ～ 20	
	EQ2の中心周波数を調整します。			EQ2のQを調整します。			EQ2のゲインを調整します。		
Page03	Level	0 ～ 150							
	出力レベルを調節します。								

011 Splitter

信号を2 つの帯域（ハイ/ ロー）に分割し、ミックスバランスを自由に調節するエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Hi	0 ～ 100		Lo	0 ～ 100		Freq	80Hz ～ 2.5kHz	
	高音域側のミックスバランスを調節します。			低音域側のミックスバランスを調節します。			高音域と低音域を分割する周波数を設定します。		
Page02	Level	0 ～ 150	P						
	出力レベルを調節します。								

012 Bottom B

低音と高音を際立たせます。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	0 ～ 10	P	Trebl	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	低域のブースト量を調節します。			高域のブースト量を調節します。			出力レベルを調節します。		

013 Exciter

BBEソニックマキシマイザー風のエキサイターです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	0 ～ 10	P	Trebl	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	低域の位相修正量を調節します。			高域の位相修正量を調節します。			出力レベルを調節します。		

014 CombFLTR

フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Freq	1～50		P	Reso	-10～0～10			Mix	0～100		
	強調する周波数を設定します。				効果のクセの強さを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	HiDMP	0～10			Level	0～150						
	エフェクト音の高音域の減衰量を調節します。				出力レベルを調節します。							

015 AutoWah

ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Sense	-10～-1, 1～10		P	Reso	0～10			Dry	0～100		
	エフェクトの感度を調節します。				効果のクセの強さを設定します。				原音のレベルを調節します。			
Page02	Level	0～150										
	出力レベルを調節します。											

016 Z Tron

Q-TronのLPモード風のエンベロープフィルターです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Sense	-10～-1, 1～10		P	Reso	0～10			Dry	0～100		
	エフェクトの感度を調節します。				効果のクセの強さを設定します。				原音のレベルを調節します。			
Page02	Level	0～150										
	出力レベルを調節します。											

017 M-Filter

幅広いセッティングが可能な MOOG MF-101 Low Pass Filter風のエンベロープフィルターです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Freq	0～100		P	Sense	0～10			Reso	0～10		
	エンベロープフィルターの最低周波数を設定します。				エフェクトの感度を調節します。				効果のクセの強さを設定します。			
Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow		
	フィルターの特性を選択します。				フィルターのかかり具合を調節します。				フィルターの動く速さを設定します。			
Page03	Bal	0～100			Level	0～150						
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。				出力レベルを調節します。							

018 A-Filter

エンベロープの動きが急峻なレゾナンスフィルターです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Sense	1～10		P	Peak	0～10			Mode	Up/Down		
	効果の感度を設定します。				フィルターのQ 値を設定します。				フィルターが変化する方向を Up（上向き）またはDown（下向き）の中から選びます。			
Page02	Dry	0～100			Level	0～150						
	原音のレベルを調節します。				出力レベルを調節します。							

019 Cry

音色がトーキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Range	1～10			Reso	0～10			Sense	-10～-1, 1～10		P
	効果のかかる周波数帯域を調節します。				効果のクセの強さを設定します。				エフェクトの感度を調節します。			
Page02	Bal	0～100			Level	0～150						
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。				出力レベルを調節します。							

020 Step

音色が階段状に変化するエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	0～50	♪	P	Reso	0～10		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				効果のクセの強さを設定します。			
Page02	Shape	0～10			Level	0～150						
	エフェクト音のエンベロープを設定します。				出力レベルを調節します。							

NEXT >>>

エフェクトタイプとパラメーター

021 SEQ FLTR
Z.Vex Seek Wah風のシーケンスフィルターです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Step	2～8			PTTRN	1～8			Speed	1～50	♪	P
	シーケンスのステップ数を調節します。				エフェクトのパターンを設定します。				変調の速さを設定します。			
Page02	Shape	0～10			Reso	0～10			Level	0～150		
	エフェクト音のエンベロープを設定します。				効果のクセの強さを設定します。				出力レベルを調節します。			

022 RNDM FLTR
ランダムに特性が変化するフィルターエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Speed	1～50	♪	P	Range	0～100			Reso	0～10		
	変調の速さを設定します。				効果のかかる周波数帯域を調節します。				効果のクセの強さを設定します。			
Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0～100		
	フィルターの特性を選択します。				フィルターのかかり具合を調節します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page03	Level	0～150										
	出力レベルを調節します。											

023 Booster
ウォームでコシのあるXotic EP Boosterのモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Bass	-10～10			Trebl	-10～10		
	ゲインを調節します。				低域を調節します。				高域を調節します。			
Page02	Level	0～150										
	出力レベルを調節します。											

024 OverDrive
BOSSのベース用オーバードライブODB-3のモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Tone	0～100			Level	0～150		
	ゲインを調節します。				音質を調節します。				出力レベルを調節します。			
Page02	Bal	0～100										
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。											

025 Bass Muff
ELECTROHARMONIX Bass Big Muffのモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Tone	0～100			Level	0～150		
	ゲインを調節します。				音質を調節します				出力レベルを調節します。			
Page02	Mode	NORM, BsBST			Bal	0～100						
	歪みのモードを選択します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。							

026 T Scream
多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだIbanez TS808のモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Tone	0～100			Level	0～150		
	ゲインを調節します。				音質を調節します				出力レベルを調節します。			
Page02	Bal	0～100										
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。											

027 Dist 1
超ロングセラーとなったBOSS のディストーションDS-1のモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Tone	0～100			Level	0～150		
	ゲインを調節します。				音質を調節します。				出力レベルを調節します。			
Page02	Bal	0～100										
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。											

028 Squeak
エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるProCo RATのモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Gain	0～100		P	Tone	0～100			Level	0～150		
	ゲインを調節します。				音質を調節します。				出力レベルを調節します。			
Page02	Bal	0～100										
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。											

029 FuzzSmile

ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZ FACEのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100	P	Tone	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Bal	0 ~ 100							
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。								

030 GreatMuff

太くて甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された、ELECTRO HARMONIX BigMuffのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100	P	Tone	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Bal	0 ~ 100							
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。								

031 MetalWRLD

ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴の BOSS METAL ZONEのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100	P	Tone	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Bal	0 ~ 100							
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。								

032 BassDrive

多くのベーシストに支持され続けているSANSAMP BASS DRIVER DIのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10		Prese	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			高域を調節します。			超高域を調節します。		
Page02	Gain	0 ~ 100	P	Blend	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	Mid	-10 ~ 10							
	中域を調節します。								

033 D.I Plus

クリーンチャンネルとディストーションチャンネルを持った、MXR Bass D.I.+のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			中域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Gain	0 ~ 100	P	Blend	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	Color	On/Off		CHAN	CLN / DIST				
	プリセットEQをON/OFFします。			クリーンチャンネルかディストーションチャンネルかを切り替えます。					

034 Bass BB

チューブらしい､太くコシのある音のXotic Bass BB Preampのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100	P	Bass	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	ゲインを調節します。			低域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Blend	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。			出力レベルを調節します。					

035 DI5

AVALON DESIGN U5風のプリアンプです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100		Tone	Off, 1 ~ 6		Level	0 ~ 150	P
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	HiCut	On/Off							
	ONの時に､高域をカットします。								

NEXT >>>

036 Bass Pre 中域がセミパラメトリックイコライザーを搭載したプリアンプです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	0 ~ 10		Trebl	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	P
	低域を調節します。			高域を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Mid	-10 ~ 10		Freq	100Hz ~ 4.5kHz				
	中域を調節します。			中域の中心周波数を調整します。					

037 AC Bs Pre グラフィックEQを搭載したプリアンプです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ~ 100		Depth	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	P
	ゲインを調節します。			低域を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Bass	-10 ~ 10		L-Mid	-10 ~ 10		LM_F	32Hz ~ 6.3kHz	
	低域のブースト/カット量を調節します。			中低域のブースト/カット量を調節します。			L-Midの中心周波数を調整します。		
Page03	Mid	-10 ~ 10		H-Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	中域のブースト/カット量を調節します。			中高域のブースト/カット量を調節します。			高域のブースト/カット量を調節します。		

038 SVT ロックベースの定番中の定番、Ampeg SVTのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			中域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz		Gain	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	中域の中心周波数を調整します。			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut		CAB	別表1参照		Mix	0 ~ 100	
	高域や低域を強調します。			キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		

039 B-Man FENDER BASSMAN 100のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			中域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz		Gain	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	中域の中心周波数を調整します。			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	Deep	On/Off		CAB	別表1参照		Mix	0 ~ 100	
	低域のキャラクターを変化させます。			キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		

040 HRT3500 アルミコーンで有名なHartke HA3500のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			中域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz		TUBE	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	中域の中心周波数を調整します。			真空管タイプとトランジスタタイプのサウンドのミックスバランスを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	Comp	Off,1 ~ 10		CAB	別表1参照		Mix	0 ~ 100	
	コンプレッサーの効き具合を調節します。			キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		

041 SMR ハイファイなサウンドが特徴のSWR SM-900のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bass	-10 ~ 10		Mid	-10 ~ 10		Trebl	-10 ~ 10	
	低域を調節します。			中域を調節します。			高域を調節します。		
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz		Gain	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	中域の中心周波数を調整します。			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	ENHNC	0 ~ 10		CAB	別表1参照		Mix	0 ~ 100	
	つまみの位置によって、周波数やレベルが変化するトーン・コントロールです。			キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		

042 Flip Top　60 年代モータウンサウンドで有名なAmpeg B-15のモデリングです。

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Bass	-10 ～ 10	Mid	-10 ～ 10		Trebl	-10 ～ 10
	低域を調節します。		中域を調節します。			高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。	
Page03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	別表1参照		Mix	0 ～ 100
	高域や低域を強調します。		キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

043 Acoustic　粘りのあるミッドレンジが独特のACOUSTIC 360のモデリングです。

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Bass	-10 ～ 10	Mid	-10 ～ 10		Trebl	-10 ～ 10
	低域を調節します。		中域を調節します。			高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。	
Page03	Bright	On/Off	CAB	別表1参照		Mix	0 ～ 100
	ON時に高域を強調します。		キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

044 Ag Amp　パワーのあるサウンドで有名なAguilar DB 750のモデリングです。

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Bass	-10 ～ 10	Mid	-10 ～ 10		Trebl	-10 ～ 10
	低域を調節します。		中域を調節します。			高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。	
Page03	Char	Off, Deep, Brght, Both	CAB	別表1参照		Mix	0 ～ 100
	４タイプのプリセットトーンです。		キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

045 Monotone　中音域に特徴があるJAZZ で定番のPOLYTONE MINI-BRUTE Ⅲのモデリングです。

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Bass	-10 ～ 10	Mid	-10 ～ 10		Trebl	-10 ～ 10
	低域を調節します。		中域を調節します。			高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。	
Page03	Char	Dark, Brght, Flat	CAB	別表1参照		Mix	0 ～ 100
	３タイプのプリセットトーンです。		キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

046 SuperB　ロックの歴史を築いてきたMarshall SUPER BASSのモデリングです。

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Bass	-10 ～ 10	Mid	-10 ～ 10		Trebl	-10 ～ 10
	低域を調節します。		中域を調節します。			高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。	
Page03	Prese	0 ～ 10	CAB	別表1参照		Mix	0 ～ 100
	超高域を調節します。		キャビネットを選択します。			プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

NEXT >>>

047 G-Krueger 80 年代のメタルベースアンプとして有名なGallien-Krueger 800RBのモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Bass	-10 ～ 10			Mid	-10 ～ 10			Trebl	-10 ～ 10		
	低域を調節します。				中域を調節します。				高域を調節します。			
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz			Gain	0 ～ 100		P	Level	0 ～ 150		
	中域の中心周波数を調整します。				ゲインを調節します。				出力レベルを調節します。			
Page03	Color	Off, Low, Mid, Hi			CAB	別表1参照			Mix	0 ～ 100		
	プリセットトーンを調節します。				キャビネットを選択します。				プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。			

048 Heaven 幅広いプレイスタイルに対応するEDEN WT-800のモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Bass	-10 ～ 10			Mid	-10 ～ 10			Trebl	-10 ～ 10		
	低域を調節します。				中域を調節します。				高域を調節します。			
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz			Gain	0 ～ 100		P	Level	0 ～ 150		
	中域の中心周波数を調整します。				ゲインを調節します。				出力レベルを調節します。			
Page03	ENHNC	0 ～ 10			CAB	別表1参照			Mix	0 ～ 100		
	つまみの位置によって、周波数やレベルが変化するトーン・コントロールです。				キャビネットを選択します。				プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。			

049 Mark B イタリア発のMarkbass。Little Mark Ⅲのモデリングです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Bass	-10 ～ 10			Mid	-10 ～ 10			Trebl	-10 ～ 10		
	低域を調節します。				中域を調節します。				高域を調節します。			
Page02	Mid_F	32Hz ～ 6.3kHz			Gain	0 ～ 100		P	Level	0 ～ 150		
	中域の中心周波数を調整します。				ゲインを調節します。				出力レベルを調節します。			
Page03	Color	0 ～ 6			CAB	別表1参照			Mix	0 ～ 100		
	低域と高域を調節します。				キャビネットを選択します。				プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。			

050 Tremolo 音量を周期的に上下させるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0 ～ 100			Rate	0 ～ 50	♪	P	Level	0 ～ 150		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				出力レベルを調節します。			
Page02	Wave	UP 0 ～ UP 9, DWN 0 ～ DWN 9, TRI 0 ～ TRI 9										
	変調波形を選択します。											

051 Slicer 音を連続的に刻んでリズミカルなサウンドを作り出すエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	PTTRN	1 ～ 20			Speed	1 ～ 50	♪		Bal	0 ～ 100		P
	エフェクトのパターンを設定します。				変調の速さを設定します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	THRSH	0 ～ 50			Level	0 ～ 150						
	効果が現れる閾値を調節します。				出力レベルを調節します。							

052 4-Phaser 音にシュワシュワした揺らぎを加える4 段のフェイザーです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Rate	0 ～ 50	♪	P	Reso	-10 ～ 10			Level	0 ～ 150		
	変調の速さを調節します。				変調のクセの強さを設定します。				出力レベルを調節します。			
Page02	LoCut	Off ～ 800Hz										
	エフェクト音の低域をカットする周波数を設定します。											

053 8-Phaser 音にシュワシュワした揺らぎを加える8 段のフェイザーです。4 段のフェイザーよりもきめの細かいフェイザー効果が得られます。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Rate	0 ～ 50	♪	P	Reso	-10 ～ 10			Level	0 ～ 150		
	変調の速さを調節します。				変調のクセの強さを設定します。				出力レベルを調節します。			
Page02	LoCut	Off ～ 800Hz										
	エフェクト音の低域をカットする周波数を設定します。											

054 The Vibe

独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Speed	0～50		P	Depth	0～100			Bias	0～100		
	変調の速さを設定します。				変調の深さを設定します。				変調波形のバイアスを調節します。			
Page02	Wave	0～100			Mode	VIBRT, CHORS			Level	0～150		
	変調波形を調節します。				エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。				出力レベルを調節します。			

055 DuoPhase

二つのフェイザーを組み合わせたエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	RateA	1～50	♪	P	RateB	1～50, SyncA, RvrsA			Level	0～150		
	LFO Aの変調の速さを調節します。				LFO Bの変調の速さを調節します。				出力レベルを調節します。			
Page02	ResoA	0～10			ResoB	0～10			Link	Seri, Para, STR		
	LFO Aの変調のクセの強さを調節します。				LFO Bの変調のクセの強さを調節します。				2つのフェイザーの接続方法を選択します。			
Page03	DPT_A	1～100			DPT_B	1～100						
	LFO Aの変調の深さを調節します。				LFO Bの変調の深さを調節します。							

056 WarpPhase

一方向に効果がかかるフェイザーです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Speed	1～50	♪	P	Reso	0～10			Level	0～150		
	変調の速さを設定します。				効果のクセの強さを設定します。				出力レベルを調節します。			
Page02	DRCTN	Go, Back										
	進行方向を選択します。											

057 Chorus

原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	1～50			Mix	0～100		P
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	LoCut	Off ～ 800Hz			Level	0～150			PreD	On/Off		
	エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。				出力レベルを調節します。				プリディレイのOn/Offを切り替えます。			

058 Detune

わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Cent	-50～50			PreD	0～50			Mix	0～100		P
	デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。				エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	Tone	0～10			Level	0～150			LoCut	Off ～ 800Hz		
	音質を調節します。				出力レベルを調節します。				エフェクト音の低域をカットする周波数を設定します。			

059 VintageCE

BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Comp	0～9			Rate	1～50			Mix	0～100		P
	コンプレッサーの強さを設定します。				変調の速さを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	Level	0～150										
	出力レベルを調節します。											

060 StereoCho

クリアな音質のステレオコーラスです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	1～50			Mix	0～100		P
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	LoCut	Off ～ 800Hz			Level	0～150						
	エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。				出力レベルを調節します。							

NEXT >>>

エフェクトタイプとパラメーター

061 Ensemble

立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	1～50			Mix	0～100		P
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	Tone	0～10			Level	0～150						
	音質を調節します。				出力レベルを調節します。							

062 VinFLNGR

MXR M-117Rのようなアナログフランジャーのサウンドです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	0～50	♪	P	Reso	-10～-1, 0,1～10		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				効果のクセの強さを設定します。			
Page02	PreD	0～50			Mix	0～100			Level	0～150		
	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				出力レベルを調節します。			
Page03	LoCut	Off～800Hz										
	エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。											

063 Flanger

ADA Flangerのようなジェットサウンドです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	0～50	♪	P	Reso	-10～-1, 0,1～10		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				効果のクセの強さを設定します。			
Page02	PreD	0～50			Mix	0～100			Level	0～150		
	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				出力レベルを調節します。			
Page03	LoCut	Off～800Hz										
	エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。											

064 DynaFLNGR

入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	0～50	♪	P	Sense	-10～-1, 1～10		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				エフェクトの感度を調節します。			
Page02	Reso	-10～-1, 0, 1～10			Level	0～150						
	効果のクセの強さを設定します。				出力レベルを調節します。							

065 Vibrato

自動的にビブラートのかかるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0～100			Rate	0～50	♪	P	Bal	0～100		
	変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	Tone	0～10			Level	0～150						
	音質を調節します。				出力レベルを調節します。							

066 Octave

原音に1オクターブ下の音を加えるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Oct	0～100		P	Dry	0～100			Tone	0～10		
	1オクターブ下のエフェクト音の音量を調節します。				原音の音量を調節します。				1 オクターブ下のエフェクト音の音質を調節します。			
Page02	Low	0～10			Mid	0～10			Level	0～150		
	低域を調節します。				中域を調節します。				出力レベルを調節します。			

067 PitchSHFT

ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Shift	-12～-1, 0, 1～12, 24			Tone	0～10			Bal	0～100		P
	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0" に設定するとデチューン効果が得られます。				音質を調節します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	Fine	-25～-1, 0, 1～25			Level	0～150						
	ピッチシフト量を細かく調節します。				出力レベルを調節します。							

068 MonoPitch

モノフォニック(単音弾き)専用の音揺れの少ないピッチシフターです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Shift	-12～-1, 0, 1～12, 24		Tone	0～10		Bal	0～100	P
	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られます。			音質を調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	Fine	-25～-1, 0, 1～25		Level	0～150				
	ピッチシフト量を細かく調節します。			出力レベルを調節します。					

069 H.P.S

設定されたキーやスケールに応じてピッチをシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (別表2参照)		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix	0～100	P
	原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。			ピッチシフトに使用するスケールのトニック(主音)を指定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Tone	0～10		Level	0～150				
	音質を調節します。			出力レベルを調節します。					

070 BendCho

1音1音のピッキングに追従して、ピッチのベンディングを行うエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Depth	0～100		Time	0～50	P	Bal	0～100	
	変調の深さを設定します。			立ち上がりにかかる時間を設定します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	Mode	Up, Down		Tone	0～10		Level	0～150	
	ピッチがベンドする方向を選択します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		

071 RingMod

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。Freqパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	1～50	P	Tone	0～10		Bal	0～100	
	変調に使用する周波数を設定します。			音質を調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	Level	0～150							
	出力レベルを調節します。								

072 BitCrush

ローファイな音を作り出すエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Bit	4～16		SMPL	0～50	P	Bal	0～100	
	ビットデプスを設定します。			サンプリングレートを設定します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	Tone	0～10		Level	0～150				
	音質を調節します。			出力レベルを調節します。					

073 Bomber

ピッキングすると爆発音が出るエフェクトです。

FS: Trigger

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr		Decay	1～100	P	Bal	0～100	
	効果音の種類を選択します。			残響の長さを設定します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	THRSH	0～50		Power	0～30		Tone	0～10	
	効果が現れる閾値を調節します。			爆発の強さを調節します。			音質を調節します。		
Page03	Level	0～150							
	出力レベルを調節します。								

074 MonoSyn

入力信号のピッチを検出して発音するモノフォニック(単音弾き)ベースシンセサイザーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Decay	0 ~ 100		Wave	Saw, Pulse, PWM		Reso	0 ~ 10	
	音色変化の速度を調節します。			発音させる波形タイプを設定します。Saw(ノコギリ波)、Pulse(矩形波)、PWM(パルス幅を変化させて厚みを出したサウンド)。			クセの強さを設定します。		
Page02	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

075 StdSyn

ズーム標準のベースシンセサウンドです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	0 ~ 100		Sound	1 ~ 4		Tone	0 ~ 10	
	トリガーを検出する感度を調節します。			シンセサウンドのバリエーションを選択します。			音質を調節します。		
Page02	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

076 SynTlk

母音をしゃべっているような、トーキングモジュレーター風のシンセサウンドが得られるエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Decay	0 ~ 100		Type	iA, UE, UA, oA		Tone	0 ~ 10	
	音色変化の速度を調節します。			母音のバリエーションを選択します。			音質を調節します。		
Page02	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

077 V-Syn

ビンテージなベースシンセサウンドです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Decay	0 ~ 100		Sense	0 ~ 30		Range	-10 ~ 10	
	音色変化の速度を調節します。			トリガーを検出する感度を調節します。			フィルターの動く範囲を設定します。		
Page02	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

078 4VoiceSyn

単音弾きのベース音に対し、シンセ音でハーモニーを鳴らすエフェクトタイプです。ハーモニーの構成音はModeパラメーターとScaleパラメーターを使って設定します。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	ATTCK	0 ~ 10		Mode	1 ~ 9		Scale	1, 2	
	シンセ音が立ち上がる速さを設定します。			ハーモニーの種類を1 ~ 9 の中から選びます。(別表4参照)			ハーモニーのバリエーションを選びます。パラメーター 1で選んだ9つのモードに対し、それぞれ2 種類のバリエーションが選べます。(別表4参照)		
Page02	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	P	Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

079 Z-Syn

アナログシンセのような太さのベースシンセサウンドです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Wave	Saw, Sqr		Decay	0 ~ 100	P	Tone	0 ~ 10	
	波形タイプを選択します。			音色変化の速度を調節します。			音質を調節します。		
Page02	Freq	0 ~ 10		Range	0 ~ 20		Reso	0 ~ 20	
	ローパスフィルタのカットオフ周波数を設定します。			カットオフ周波数の変化量を設定します。			クセの強さを設定します。		
Page03	Synth	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	
	シンセ音のレベルを調節します。			原音のレベルを調節します。			出力レベルを調節します。		

080 Z-Organ

オルガンのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Upper	0 ~ 100	P	Lower	0 ~ 100		Dry	0 ~ 100	
	高音域の音量を調節します。			低音域の音量を調節します。			原音のレベルを調節します。		
Page02	HPF	0 ~ 10		LPF	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	
	ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。			ローパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。			出力レベルを調節します。		

081 Defret

どんなベースでも、フレットレスベース風の音色に変身させるエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	0 ～ 30		Color	1 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	効果の感度を調節します。			倍音の割合を調節します。大きい値ほどクセが強調されます。			出力レベルを調節します。		
Page02	Tone	1 ～ 50	P						
	音質を調節します。								

082 Delay

最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 5000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 ～ 150	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。			出力レベルを調節します。		

083 TapeEcho

テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time"パラメータを変化させると、エコー音のピッチが変化します。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 2000	♪ P	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			出力レベルを調節します。					

084 ModDelay

ディレイ音にモジュレーションの効果がかかるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 2000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Rate	1 ～ 50	P	Level	0 ～ 150		Depth	0 ～ 100	
	変調の速さを設定します。			出力レベルを調節します。			変調の深さを設定します。		

085 AnalogDly

最長5000mSのロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 5000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 ～ 150	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。			出力レベルを調節します。		

086 ReverseDL

最長2500mSのロングディレイに対応した、リバースディレイです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	10 ～ 2500	♪	F.B	0 ～ 100		Bal	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			出力レベルを調節します。					

087 MultiTapD

ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 3000	♪	PTTRN	1 ～ 8		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			エフェクトのパターンを設定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Tone	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	音質を調節します。			出力レベルを調節します。					

NEXT >>>

エフェクトタイプとパラメーター

088 DynaDelay	入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1～2000	♪	Sense	-10～-1, 1～10		Mix	0～100	P
	ディレイタイムを設定します。			エフェクトの感度を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	F.B	0～100		Level	0～150				
	フィードバック量を調節します。			出力レベルを調節します。					

089 FilterDly	ディレイ音にフィルターの効果がかかるエフェクトです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1～2000	♪	F.B	0～100		Mix	0～100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Rate	1～50	P	Depth	0～100		Reso	0～10	
	変調の速さを設定します。			変調の深さを設定します。			効果のクセの強さを設定します。		
Page03	Level	0～150							
	出力レベルを調節します。								

090 PitchDly	ディレイ音にピッチシフターの効果がかかるエフェクトです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1～2000		Pitch	-12～12	P	Mix	0～100	
	ディレイタイムを設定します。			ディレイ音にかかるピッチのシフト量を設定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	F.B	0～100		Tone	0～10		Level	0～150	
	フィードバック量を調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		

091 StereoDly	左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	TimeL	1～2000	♪	TimeR	1～2000	♪	Mix	0～100	P
	Lch側のディレイのディレイタイムを調節します。			Rch側のディレイのディレイタイムを調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	LchFB	0～100		RchFB	0～100		Level	0～150	
	Lch側のディレイのFB量を調節します。			Rch側のディレイのFB量を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page03	LchLv	0～100		RchLv	0～100				
	Lch側のディレイの出力を調節します。			Rch側のディレイの出力を調節します。					

092 PhaseDly	ディレイ音にフェイザーの効果がかかるエフェクトです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1～2000	♪	F.B	0～100		Mix	0～100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Rate	1～50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0～150	
	変調の速さを設定します。			音色のタイプを選択します。			出力レベルを調節します。		

093 TrgHldDly	ピッキングをトリガーにサンプルホールドするディレイです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	10～1000		Duty	25～100		Mix	0～100	P
	サンプルホールドする時間を設定します。			サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	THRSH	0～30		Level	0～150				
	効果が現れる閾値を調節します。			出力レベルを調節します。					

094 HD Reverb	密度の高いリバーブです。						FS	InputMute	
	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Decay	0～100		Tone	0～10		Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。			音質を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～200		HPF	0～10		Level	0～150	
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。			ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。			出力レベルを調節します。		

095 Hall
コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。 FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～100	Level	0～150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

096 Room
部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。 FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～100	Level	0～150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

097 TiledRoom
タイル貼りの部屋の残響です。 FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～100	Level	0～150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

098 Spring
スプリングリバーブのシミュレーションです。 FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～100	Level	0～150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

099 Arena
アリーナ級の大会場の残響です。 FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1～100	Level	0～150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

100 EarlyRef
リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1～30	Shape	-10～10	Mix	0～100	P
	残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Tone	0～10	Level	0～150			
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。				

101 Air
部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Size	1～100	Tone	0～10	Mix	0～100	P
	空間の広さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Ref	0～10	Level	0～150			
	壁からの反射音の量を設定します。		出力レベルを調節します。				

NEXT >>>

102 Comp+Dist コンプレッサーとディストーションの複合エフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0 ～ 50		Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Dry	0 ～ 100		Tone	0 ～ 100		Ratio	1 ～ 10	
	原音のレベルを調節します。			音質を調節します。			圧縮率を調節します。		
Page03	ATTCK	1 ～ 10							
	立ち上がり速度を選択します。								

103 Oct+Dist オクターバーとディストーションの複合エフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Oct	0 ～ 100	P	Gain	0 ～ 100		Level	0 ～ 150	
	1オクターブ下のエフェクトの音量を調節します。			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Dry	0 ～ 100		Tone	0 ～ 100		Chain	Befr/Aftr	
	原音のレベルを調節します。			音質を調節します。			ディストーションの接続位置を選択します。		

104 Awah+Dist オートワウとディストーションの複合エフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	-10 ～ -1, 1 ～ 10		Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150	
	エフェクトの感度を調節します。			ゲインを調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Dry	0 ～ 100		Tone	0 ～ 100		Reso	0 ～ 10	
	原音のレベルを調節します。			音質を調節します。			効果のクセの強さを設定します。		
Page03	Chain	Befr/Aftr							
	ディストーションの接続位置を選択します。								

105 Comp+AWah コンプレッサーとオートワウの複合エフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0 ～ 50		Sense	-10 ～ -1, 1 ～ 10	P	Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します。			エフェクトの感度を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	Dry	0 ～ 100		Reso	0 ～ 10		Ratio	1 ～ 10	
	原音のレベルを調節します。			効果のクセの強さを設定します。			圧縮率を調節します。		
Page03	ATTCK	1 ～ 10							
	立ち上がり速度を選択します。								

106 PH+Dist Roland JET PHASER風のフェイザーとディストーションの複合エフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0 ～ 100		Mode	1 ～ 4		Reso	0 ～ 10	
	ゲインを調節します。			ジェットサウンドのモードを選択します。			変調のクセの強さを設定します。		
Page02	Rate	0 ～ 50	P	Tone	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	変調の速さを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		

107 PedalVox Vox製のビンテージペダルワウのシミュレーションです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	1 ～ 50	P	DryMX	0 ～ 100		Level	0 ～ 150	
	強調する周波数を設定します。			原音のミックス量を調節します。			出力レベルを調節します。		

108 PedalWah ベース用ペダルワウエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	1 ～ 50	P	DryMX	0 ～ 100		Level	0 ～ 150	
	強調する周波数を設定します。			原音のミックス量を調節します。			出力レベルを調節します。		

109 PDL Reso クセの強い音色が得られるワウペダルです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	1 ～ 50	P	Reso	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	強調する周波数を設定します。			クセの強さを設定します。			出力レベルを調節します。		
Page02	DryMX	0 ～ 100							
	原音のミックス量を調節します。								

110 PDL Pitch

エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Color	1～9 (別表3参照)	Tone	0～10	Bend	0～100	P
	ピッチ変化のタイプを選択します。		音質を調節します。		ピッチシフト量を設定します。		
Page02	Mode	Up, Down	Level	0～150			
	ピッチが変化する方向を選択します。		出力レベルを調節します。				

111 PDL MnPit

モノフォニック(単音弾き)専用の、エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Color	1～9 (別表3参照)	Tone	0～10	Bend	0～100	P
	ピッチ変化のタイプを選択します。		音質を調節します。		ピッチシフト量を設定します。		
Page02	Mode	Up, Down	Level	0-150			
	ピッチが変化する方向を選択します。		出力レベルを調節します。				

■ 別表1

タイプ	モデリング対象
ORGN	推奨のキャビネットが選択されます。
8x10 AG	AMPEG 810E のモデリングです。
4x12 SB	MARSHALL 1935A のモデリングです。
4x12 BM	FENDER BASSMAN のキャビネットモデリングです。
4x10 HA	HARTKE 4.5XL のモデリングです。
4x10 SWR	SWR GOLIATH のモデリングです。
4X10 AL	AGUILAR GS410 のモデリングです。
4x10 GK	GALLIEN KRUEGER 410RBH のモデリングです。
4x10 E	EDEN D410XLT のモデリングです。
1x18 AC	ACOUSTIC 301 のモデリングです。
1x15 PT	POLYTONE MINI BRUTE Ⅲコンボアンプのキャビネットモデリングです。
1x15 AG	AMPEG B-15 コンボアンプのキャビネットモデリングです。
1x12 MB	Markbass 12 インチのコンボアンプのキャビネットモデリングです。

■ 別表2

設定値	使用するスケール	度数
－6	メジャースケール	6度下
－5		5度下
－4		4度下
－3		3度下
－m	マイナースケール	3度下
m		3度上
3	メジャースケール	3度上
4		4度上
5		5度上
6		6度上

■ 別表3

Color	ペダル最小値	ペダル最大値
1	0cent	+1オクターブ
2	0cent	+2オクターブ
3	0cent	−100cent
4	0cent	−2オクターブ
5	0cent	−∞
6	−1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音
7	−700cent + 原音	+500cent + 原音
8	ダブリング	デチューン + 原音
9	−∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音

■ 別表4

故障かな？と思う前に

電源が入らない

- 電源スイッチが"ON"になっていることを確認してください。バスパワーで駆動するときは"OFF"に設定してから USB ケーブルを接続します。
- 電池駆動時は、電池の残量を確認してください。

音が出ない、非常に小さい

- 接続を確認してください。(→ P4 〜 6)
- パッチレベルを調節してください。(→ P14)
- マスターレベルを調節してください。(→ P18)
- エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節してください。
- 本機がミュート状態になっていないことを確認してください。(→ P22)
- スタンバイ(→ P6) に切り替わっていませんか？スタンバイ中は、オーディオの入出力が行われません。

ノイズが多い

- ご使用のシールドケーブルが正常であることを確認してください。
- ZOOM 純正の AC アダプターを使用してください。

音が変に歪む／クセの強い音色になる

- ベースギターのピックアップやB3の前に接続する機器に応じて、Active/Passive スイッチを正しく設定してください。(→ P5)

エフェクトがかからない

エフェクトの処理量が制限を越えている場合、エフェクトグラフィックの上に"THRU"と表示されます。"THRU"と表示されたエフェクトはバイパス状態になります。(→ P9)

エクスプレッションペダルがうまく動作しない

- エクスプレッションペダルの設定を確認してください。(→ P16)

DAW に録音したレベルが小さい

録音レベルの設定値を確認してください。(→ P20)

電池の消耗が早い

- マンガン電池を使用していませんか？連続使用可能時間は、アルカリ電池で 6 時間です。
- 電池の設定を確認してください。(→ P20) 電池の残量表示をより正確に行うには、使用している電池に設定を合わせる必要があります。

リズムリスト

#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	PatternName	TimSig
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	PatternName	TimSig
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

仕　様

エフェクトタイプ	111 タイプ
同時使用エフェクト	3
パッチユーザーエリア	10 パッチ× 10 バンク
サンプリング周波数	44.1kHz
A/D 変換	24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
D/A 変換	24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
信号処理	32 ビット浮動小数 ＋ 32 ビット固定小数
周波数特性	20Hz 〜 20kHz ＋ 1dB − 3dB（10k Ω負荷時）
ディスプレイ	LCD × 3
入力	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル　− 20dBm 入力インピーダンス　1M Ω ACTIVE/PASSIVE　（スイッチ切り替え）
出力　R	標準モノラルフォーンジャック 最大出力レベル： ライン ＋ 5 dBm（出力負荷インピーダンス 10k Ω以上時）
L/Mono/Phone	標準ステレオフォーンジャック（ライン／ヘッドフォン兼用） 最大出力レベル： ライン ＋ 5 dBm（出力負荷インピーダンス 10k Ω以上時） フォーン 20mW ＋ 20mW（負荷 32 Ω時）
バランスアウト	XLR ジャック 出力インピーダンス： 100 Ω（HOT-GND、COLD-GND）、200 Ω（HOT-COLD） PRE ／ POST（スイッチ切り替え） GND LIFT　（スイッチ切り替え）
コントロール入力	FP01/FP02/FS01 入力
ノイズフロアー（残留ノイズ）	− 100dBm
電源	AC アダプター　DC9V センターマイナス、500mA（ズーム AD − 16） 電池　単三乾電池 4 本　連続駆動時間 6 時間（アルカリ電池使用時） USB　Bus パワー
外形寸法	170mm(D) x 234mm(W) x 54mm(H)
USB	USB Audio
重量	1.2kg
オプション	エクスプレッションペダル FP01/FP02 ／フットスイッチ FS01

・0dBm = 0.775Vrms

Bass Effects & Amp Simulator

Category	Bank	No.	Patch Name	Comment
DEMO	A	0	MarkBoost	オールマイティーなサウンドのMarkbassを使用したパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
DEMO	A	1	Polytone	中音域に特徴がある JAZZ で定番の Polytone MINI-BRUTEをモデリングしたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
DEMO	A	2	SLAP WAH	スラップ・ソロなどで使えるオート・ワウを加えたサウンド。
DEMO	A	3	bass tank	SVTを使用した、歪み感の少ないサウンド。
DEMO	A	4	Hartke	Hartke HA3500とアルミコーンのキャビネット4.5XLを組み合わせたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
DEMO	A	5	SansCmp	ベーシスト御用達のサンズアンプとPunch Factoryを組み合わせたベースエフェクター基本セットパッチ。イコライザーはお好みで。
DEMO	A	6	Jaco Jazz	ジャコ・ジャズ、そう、あの有名なジャコのフレットレスをリアルに再現しました。
DEMO	A	7	SVT	Ampegのオールチューブアンプ SVTにキャビネット810E を組み合わせたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
DEMO	A	8	tl octave	図太さを強調したオクターブ・サウンド。ドスンとくる正弦波の重低音は圧巻!
DEMO	A	9	RecU5	ベース・サウンドにメリハリを出す、AVALON U5を使用したパッチ。
Victor Wooten	B	0	W10 Big D	とてもパワフルなオクターバー&ディストーション・サウンド。
Victor Wooten	B	1	W10 Thumb1	スラッピングに適したMoogのフィルター・サウンド。
Victor Wooten	B	2	W10 Thumb2	スラッピングに適したQ-Tronのフィルター・サウンド。
Victor Wooten	B	3	W10 StepUp	ホール・リバーブを使ったロング・ディレイ・サウンド。
Victor Wooten	B	4	W10 Up Top	ピッチ・シフターとディレイを使ったベース・ソロ向けのサウンド。
Victor Wooten	B	5	W10 Bottom	ブースターとBottom Bを使った図太さが心地良いサウンド。
Victor Wooten	B	6	W10LesFret	ホール・リバーブを使ったフレットレスサウンド。
Victor Wooten	B	7	W10 DreamX	リバース・ディレイを使った夢心地のサウンド。
Victor Wooten	B	8	W10 DreamY	ピッチ・ディレイを使った夢心地のサウンド。
Victor Wooten	B	9	W10 BowTie	ホール・リバーブを使った遅いアタックのサウンド。
Frank Bello	C	0	HintoCliff	初期メタリカのベーシスト、クリフ・バートンに捧げたパッチ。
Frank Bello	C	1	GalePlus	ストレートアヘッドな雰囲気のサウンドにひと味加えたパッチ。
Frank Bello	C	2	Smoothfun	とてもスムーズなベース・サウンドの得られるパッチ。クセになりそう。
Frank Bello	C	3	WahTalkin	ワウ・ペダルとの会話を楽しんでいるような気分にさせてくれるパッチ。
Frank Bello	C	4	Horrorfuzz	ホラー映画のサウンドトラックにぴったりな雰囲気を持ったサウンド。
Frank Bello	C	5	Tremozep	レッド・ツェッペリンを彷彿とさせるサウンド。トレモロはかけっぱなしで!
Frank Bello	C	6	FollowMe	自分が弾くひとつひとつの音に、影のようなモノがついてくるような気がするサウンド。
Frank Bello	C	7	LeStandard	ジャム・セッションで使いたくなりそうな、クールでストレートなベース・サウンド。
Frank Bello	C	8	Believe it	ジャーニーのベースを彷彿とさせるサウンド。大きくうねるコーラスがポイント。
Frank Bello	C	9	Cureme	ポスト・パンク時代に登場したザ・キュアーを思わせるベース・サウンド。フランジャー・サウンドを楽しもう!
David Ellefson	D	0	Crunch Fuz	FuzzSmileが鋭い切れ味を加えるファズ・サウンド。
David Ellefson	D	1	Amused	シンセとオプト・コンプが創り出す、モダンなメタル風トーク・ボックス・サウンド。
David Ellefson	D	2	UR No Good	ヴァン・ヘイレンの"You're No Good"のイントロを彷彿とさせる、フェイザーとコンプによる代表的なベース・サウンド。
David Ellefson	D	3	Wid Sprd	D.I PlusとThe Vibeを使った、ブルースやロック向けのサウンド。
David Ellefson	D	4	Nat Bg Wah	Bottom B、Pedal Wah、Early Reflectionを使った、ナチュラルなベース・ワウ・サウンド。
David Ellefson	D	5	Big Room	MonoPitchとHD Reverb、Flip Topの組み合わせで再現した、ホールの空間で鳴っているようなサウンドにオクターブ下の音を加えたパッチ。
David Ellefson	D	6	Space Driv	エキサイターとフェイザー、ファズを使った、ベース・ソロや風変わりな曲に最適なパッチ。
David Ellefson	D	7	Bass Synth	MonoSynを利用した、ソロ・ベースやスペシャル・エフェクトに最適なパッチ。
David Ellefson	D	8	Lo Down	オクターバーでオクターブ下の音を加え、ランダム・フィルターで神秘的な雰囲気を演出したパッチ。
David Ellefson	D	9	Spc Fusion	ビブラートと4VoiceSynでジャズ・フュージョン風のヴォイシングを創り出すパッチ。
Doug Wimbish	E	0	cto Stomp	Bottom BとFlip Topを組み合わせて160 COMPで仕上げた、太くてソリッドなサウンド。
Doug Wimbish	E	1	Pump House	SVTに、MonoPitchと160 COMPによるサブ・ローを加えたサウンド。サブ・ローの量はエクスプレッション・ペダルで調節可能。
Doug Wimbish	E	2	Propeller	BassDriveにトリガー・ホールド・ディレイをかけ、さらに160 COMPで均したサウンド。エクスプレッション・ペダルでリズムを制御。
Doug Wimbish	E	3	Swirl	ビブラートとアリーナ・リバーブ、エキサイターを使い、レスリー風のビブラート・サウンドを再現したパッチ。
ARTIST	E	4	Jaco Solo	心地良いリバーブで厚みを出した、夢見るようなサウンド。ソロにもメインのサウンドにも効果的。
ARTIST	E	5	Earth W&F	アース・ウィンド&ファイアーの名曲"Let's Groove Tonight"のシンセ・サウンドを再現したパッチ。
ARTIST	E	6	Anthony J	Anthony Jacksonのフランジャー・サウンドをシミュレートしたパッチ。ピックでタイトなリズムを刻むとフランジャーのうねりが心地よい。
ARTIST	E	7	Fat&Bright	マイルス・バンドで世に出た後、ローリング・ストーンズとも共演したファンキーなプレイヤーの、ファットかつブライトなスラッピング・サウンドが得られるパッチ。
ARTIST	E	8	Slplss Tny	規律(ディシプリン)のあるイギリスのプログレ・バンドで、スキン・ヘッドのベーシストが弾いた、印象的なイントロのサウンドの再現。スラッピングでどうぞ!
ARTIST	E	9	Percy J	イギリスのプログレ・バンド、ブランドXのフレットレス・ベースの名手が好んで使ったエフェクトをまとめたパッチ。
ARTIST	F	0	JP&360Amp	伝説のフレットレス・ベース・マスターのサウンドを再現。コーラスやディストーションと合わせて、ワード・オヴ・マウスの世界を探ってみてはいかが?
ARTIST	F	1	Larry	Larry Grahamが使用したJet Phaserサウンドを再現。激しいベース・ソロを決めてみよう。
ARTIST	F	2	M Miller	SWRのアンプを使ったMarcus Millerのスラップ・サウンドをシミュレートしたパッチ。
ARTIST	F	3	STANLEY	名曲"School Days"のベース・サウンドをシミュレートしたStanley Clarkeパッチ。コード・ストロークとスラップに最適。
ARTIST	F	4	Tim B	ファッジやBBAでの活躍で知られる、あのワイルドなベーシストのサウンドを再現。ピッキングの加減で歪みをコントロールしてみてよう。
ARTIST	F	5	pino	オクターバーとFlip Topのモデリングを使い、ディアンジェロと共演したピノ・パラディーノのサウンドを再現したパッチ。
CLEAN	F	6	BasicSet	コンパクト感覚で使えるコンプ、オーバードライブ、プリアンプを使った基本セット。
CLEAN	F	7	RockSet	コンパクト感覚で使えるオクターバー、ブースター、プリアンプ使ったロック用セット。
CLEAN	F	8	POPSet	コンパクト感覚で使えるコンプ、ブースター、エキサイターを使ったオールマイティーなポップス用セット。
CLEAN	F	9	FusionSet	コンパクト感覚で使えるコンプ、コーラス、ディレイを使ったフュージョン用セット。
CLEAN	G	0	JumpSet	飛び道具系を3つ詰め込んだセット。ここぞというタイミングで目立ちたい時にお使いください。
CLEAN	G	1	Z TRON	Q-Tronのサウンドにインスパイアされたz Tronとプリアンプを組み合わせた、低音が効いたオートワウサウンド。
CLEAN	G	2	DblComp	コンプを2つ並べたハードなコンプレッションがかかるパッチ。スラップ・ソロでカッコよく決めたいときにどうぞ。
CLEAN	G	3	PHASER	曲中で効果的に使えるフェイザー・サウンド。
CLEAN	G	4	WahAttack	ベース本来の音を残しつつ、オート・ワウを加えたサウンド。
CLEAN	G	5	SLAP	ナチュラルなコンプにエキサイターでローとハイを持ち上げ、抜けるスラップ・サウンドに仕上げた。
CLEAN	G	6	SLAP SOLO	ショートディレイを掛けた80年代の定番スラップソロ・サウンド。
CLEAN	G	7	TAPPING	タッピング奏法に最適なパッチ。タッピング奏法をクリアに聴かせる為、強めのコンプにEQで音質を整えサウンドに広がりを与えている。
CLEAN	G	8	CHORD	ベースでの和音コード弾きに最適なパッチ。空間系+リバーブで音の奥行きを演出した。
CLEAN	G	9	PULL MELO	プルでメロディーを奏でる時に使う、美メロ用セッティング。
CLEAN	H	0	HARMONICS	ハーモニクス奏法に効果的なパッチ。コーラス&リバーブを使うことによって浮遊感ある音色に仕上げた。
CLEAN	H	1	Bassman	Paul McCartneyも使用した Fender Bassman 100 をシミュレートしたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
CLEAN	H	2	Super Bass	Marshall 1992 Superbassのヘッドアンプに 1935Aのキャビネットを組み合わせたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
CLEAN	H	3	Aguilar	Aguilar をモデリングしたパワフルかつクリーンなベースサウンドパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
CLEAN	H	4	G-Kruger	Gallien-Krueger 800RBにキャビネット 410RBHを組み合わせたパッチ。アンプにつなぐ時は、グラフィックイコライザーをONにすると、タイトな低音になりおすすめ。
CLEAN	H	5	nice warm	何にでも使える、暖かみのあるチューブ・アンプ・サウンド。
CLEAN	H	6	BritHardRk	名前の通り、ブリティッシュ・ハード・ロックの定番サウンド。ピック弾きが最適。
CLEAN	H	7	huge clean	ロー・ミッドを適度にブーストしてSWRアンプを鳴らしたサウンド。
CLEAN	H	8	REC CLEAN	レコーディング向けのクリーン・サウンドにHartke HA3500のアンプ・シュミレートで太さを与えたサウンド。
CLEAN	H	9	REC SLAP	レコーディング向けのアンプから鳴らしたロー&ハイにパンチがあるスラップ用セッティング。
CLEAN	I	0	2COMP	楽器用コンプとレコーディングコンプを組み合わせたレコーディングセッティングをシミュレートしたパッチ。
CLEAN	I	1	ReggaeNo.1	低音をブーストしたレゲエ定番のサウンドです。より過激なサウンドがお好みなら、オクターブ下の音も加えてみよう。
DISTORTION	I	2	NORMAL DIS	オケに自然になじむ歪みを使ったスタンダード・サウンド。バラード以外なら何にでも合う!
DISTORTION	I	3	SOLO DIS	速弾きベース・ソロ時に適した歪みにディレイを加えたサウンド。
DISTORTION	I	4	LudditeSyn	アナログ・エフェクターだけで、シンセ・ベースのサウンドを再現。もちろん、デジタルのシミュレーションであることに変わりませんが…。
DISTORTION	I	5	oct OD	ヘヴィなファズ・サウンドとボトム・エンドが魅力のレトロなエフェクト。
DISTORTION	I	6	BigJet	過激なうねりが特徴のジェットサウンド!!
DISTORTION	I	7	MuffCmp	ベーシストに人気のベース用ビッグマフを使ったディストーション・サウンド。エキサイターをONにするとよりハリのあるサウンドに。
DISTORTION	I	8	meshugger	ラウンドワウンド弦を使ったドロップCチューニングに最適なディストーション・サウンド。
DISTORTION	I	9	70fuzzoct	レトロなファズとオクターバーにフィルターでレゾナンスをかけたサウンド。
DISTORTION	J	0	REC DIST	レコーディング向けのナチュラル・ディストーション・サウンド。
SPECIAL FX	J	1	BottomSyn	レコーディング向けのアタック感が気持ちいい、図太い音のシンセベースサウンド。
SPECIAL FX	J	2	Big Brass	大型管楽器のような太いサウンドで、使いでのあるアナログ・シンセのパッチ。
SPECIAL FX	J	3	Fast Pick	超高速の8分音符を正確に弾いているような効果を生み出すパッチ。
SPECIAL FX	J	4	longambien	リバース・ディレイにリッチなディレイをかけ、フィードバックをたっぷりとかけたサウンド。ループ用のアンビエントに最適。
SPECIAL FX	J	5	Big Moog	アナログ・シンセを代表するミニ・モーグ風のサウンド。
SPECIAL FX	J	6	Duck Wah B	いいえ、スタックスのあの名物男ではありません。本物のアヒルをイメージしたサウンドです。
SPECIAL FX	J	7	Retro Game	80年代に大流行した8bitのゲームサウンドをイメージしたパッチ。
SPECIAL FX	J	8	fairwarnin	アナログ・シンセ風のサブ・ベース・サウンド。長い音符でゆっくり弾くと効果的。
SPECIAL FX	J	9	DistSeq	Dist1, Seq Filter, Stereo Delayを使ったスペーシーサウンド。

USB/Sequel LEスタートアップガイド

この「USB/Sequel LEスタートアップガイド」では、Sequel LEをパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Sequel LEのインストール ＞ 接続と準備 ＞ Sequel LEを使って録音

Sequel LEのインストール ＞ 接続と準備 ＞ Sequel LEを使って録音　Windows

Windows 7(またはVista、XP)が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。
なお、インストール時の操作は、Windows 7を例に説明します。

❶ 最新のASIOドライバを、株式会社ズームのホームページ（http://www.zoom.co.jp）からダウンロードし、パソコンにインストールしてください。

ASIOドライバは、本製品をSequel LEのオーディオ入出力として使用するために必要なソフトウェアです。ダウンロード時に付属するread_meファイルを参考に、正しくインストールしてください。

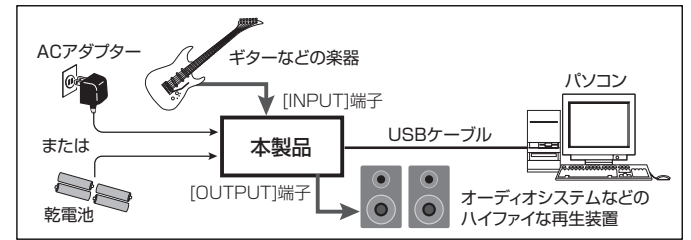
NOTE
本製品のシステムソフトウェアが古いと、パソコン側から認識できない場合があります。
このため、本製品を常に最新のシステムソフトウェアに更新しておくことをお勧めします。最新のシステムソフトウェアは、当社ホームページからダウンロードできます。

❷ 本製品に付属するCD-ROM“Sequel LE”をパソコンのドライブに挿入し、インストールを行ってください。

CD-ROMを挿入すると、CD-ROMの内容が表示されますので、"Sequel LE2 for windows"をダブルクリックして開き、"Setup.exe"を選んでください。Setup.exeを選択すると言語を選択する画面が表示されますので、使用する言語を選んでください。選択を行った後は画面の指示に従ってください。

HINT
CD-ROMを挿入しても何も起きない場合は、“スタート”メニューから“コンピュータ”(XPでは“マイコンピュータ”)を選び、表示された"Sequel LE for windows"CD-ROMのアイコンをダブルクリックして開き、CD-ROMの内容を表示させ、実行ファイル“Setup”(“Setup.exe”)をダブルクリックしてください。

NOTE
Sequel LEのインストール中に、アクティベーション（ソフトウェアライセンスの認証）の管理を行うソフトウェアのインストールを促す画面が表示されます。このソフトウェアは、Sequel LEの製品登録に必要なので、続けてインストールを行ってください。

❸ 本製品とパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。

NOTE
- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、パソコンあるいは本体のディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。
このような場合は、ACアダプターでのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

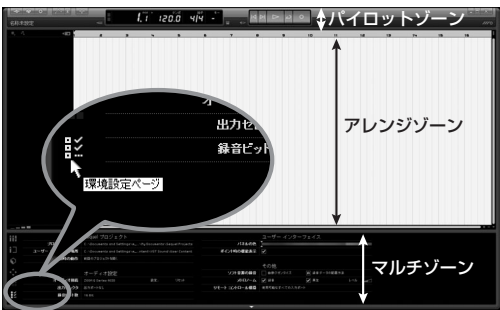
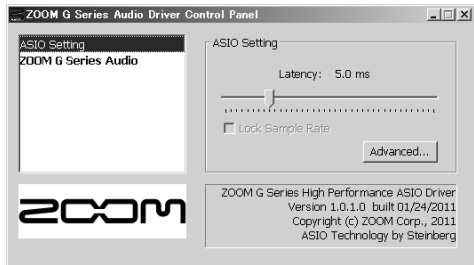
HINT
- USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。
- Windows 7が動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、“デバイスを使用する準備ができました”のメッセージが表示されるまで、しばらくお待ちください。

❹ コントロールパネルの“サウンド”ウィンドウを表示させて、パソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド”→“サウンド”の順にクリックします。

サウンドウィンドウでは、再生／録音デバイスに“ZOOM G Series Audio”が表示され、チェックが入っていることを確認します(再生／録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。
チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの“既定のデバイスとして設定”にチェックを入れます。

❺ Sequel LEを起動し、ASIOドライバとして“ZOOM G Series ASIO”を選択してください。

Sequel LEを起動するには、デスクトップ上に作成されたSequel LEのショートカットアイコンをダブルクリックします。
起動後は、Sequelウインドウの”マルチゾーン”左下隅にあるボタンをクリックして環境設定ページを開き、オーディオ接続欄をクリックして表示されたポップアップメニューから”ZOOM G series ASIO”を選択します。
ASIOドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。

続けて設定ボタンをクリックすると、表示されたウィンドウでASIOドライバのレイテンシーが設定できます。レイテンシーは、録音／再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

裏面へ続く

Sequel LEのインストール ＞ 接続と準備 ＞ Sequel LEを使って録音　MacOS X

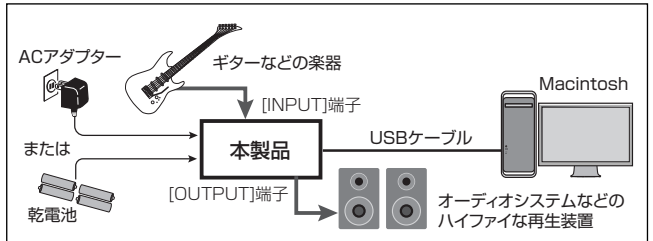
MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Mac OS X v10.6を例に説明します。

❶ 本製品に付属するCD-ROM“Sequel LE”をMacintoshのドライブに挿入してください。

自動的にCD-ROMの内容が表示されますので、"Sequel LE2 for Mac OS X"をダブルクリックして下さい。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示された"Sequel LE2"アイコンをダブルクリックして開き、"Sequel LE2 for Mac OS X"をダブルクリックします。

❷ Sequel LEをMacintoshにインストールしてください。

CD-ROMの内容が表示されたら、“Sequel LE 2.mpkg”を使ってインストールを行います。

❸ 本製品とMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。

NOTE
- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、パソコンあるいは本体のディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。
このような場合は、ACアダプターでのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

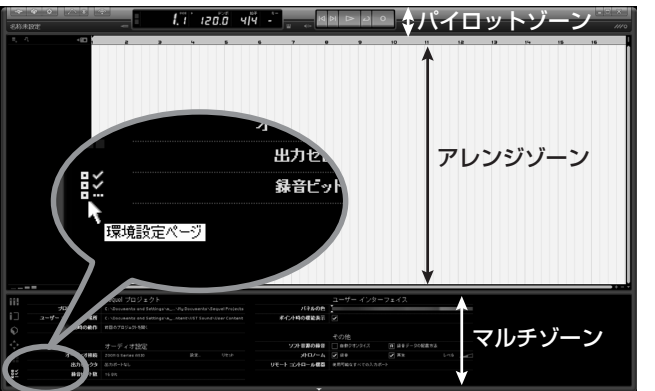
HINT
USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

❹ “アプリケーション”フォルダ→“ユーティリティ”フォルダの順に開き、“Audio MIDI設定”をダブルクリックしてください。

Audio MIDI設定が表示されます。“オーディオ装置”をクリックし、デフォルトの入力／デフォルトの出力として、“ZOOM G Series”が選ばれていることを確認してください。

他の項目が選択されていた場合は、“ZOOM G Series”を選択してください。
確認が終わったら“Audio MIDI設定”を終了します。

❺ Sequel LEを起動し、オーディオ接続で“ZOOM G Series”を選択してください。

Sequel LEを起動するには、“アプリケーション”フォルダに入っているSequel LEのアイコンをクリックします。
起動後は、Sequelウインドウの”マルチゾーン”左下隅にあるボタンをクリックして環境設定ページを開き、オーディオ接続欄をクリックして表示されたポップアップメニューから”ZOOM G series”を選択します。
ドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。

続けて設定ボタンをクリックすると、表示されたウィンドウでレイテンシー（バッファ・サイズ）が設定できます。レイテンシーは、録音/再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

裏面へ続く

❻ “プロジェクト”メニューから“新規”を選択します。

それまで開かれていたプロジェクトは閉じられ、空のプロジェクトファイルが作成されます。開かれていたファイルが変更されていた場合は、保存するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

Mac OS X バージョンでは、"ファイル"、"プロジェクト"、"編集"の各メニューが画面の左上隅に表示されます。

NOTE

Sequel LEをインストール後、初回起動時は自動的にデモプロジェクトが開かれます。新規プロジェクト作成後は、“プロジェクト”メニューの“開く”からいつでもデモプロジェクトを呼び出すことができます。

❼ オーディオトラックを追加します。

1. トラックリストの上にある"新規トラックを追加"ボタンをクリックします。

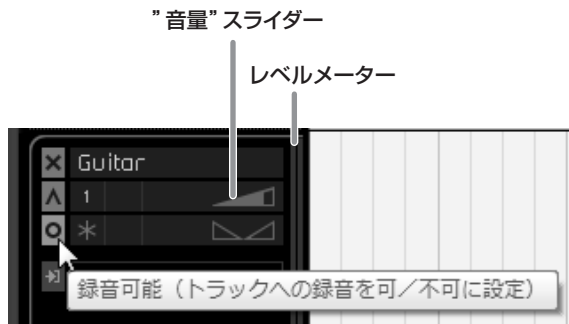
2. 表示されたダイアログの最上部にある"オーディオ"ボタンを選択します。

3. リストの名前欄一番上にある"empty"（空白）を選択し、"OK"ボタンをクリックします。すると、プロジェクトにオーディオトラックが追加されます。

4. トラック名の欄をダブルクリックし、名前を付けることができます。
ここでは"Guitar"と入力します。

❽ 録音レベルを設定します。

録音が歪まないよう、トラックの"音量"スライダーで入出力レベルを調節します。

追加したトラックの"録音可能"ボタンをオンにすると、トラックに入力されている楽器の音が聞こえるようになります。
また、入力に合わせてトラック設定欄内の右端にあるレベルメーターが動きます。

HINT

よりよい音質で録音するために、信号が歪まない範囲でなるべく大きな音量となるよう調整してください。

NOTE

- トラックが録音可能状態の間は、本製品に入力されてダイレクトに出力される信号と、一度パソコンを経由して本製品に戻される信号が同時に出力され、フランジャーがかかったような音になります。これを避けるには、本製品のUSBレベルをDAWに設定してください。
- 上記のメーターには、Sequel LE内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターなどの楽器を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがあります。

❾ 録音します。

1. を押してトラック先頭からの録音開始を指定します。

2. パイロットゾーン内の右側には、録音や再生などを制御するいくつかのボタンがまとめられています。この中で右から2番目にある"サイクル"ボタンがオフ（他のボタンと同じ色）であることを確認します。

3. "録音"ボタンをクリックし録音をスタートさせます。
２小節分のプリカウントの後録音がスタートします。

4. 演奏が終わったら、コンピュータのキーボードの[Space]キーを押します。
録音が停止します。

❿ 録音した内容を確認します。

◆再生を開始する

Sequel の再生をスタートするには、以下に挙げるように、複数の方法があります。

- 再生ボタンをクリックする。
- コンピュータのキーボードの [Space] キーを押す。
  [Space] キーは再生／停止の切り替えに使用できます。
- コンピュータのキーボードのテンキーにある [Enter] キーを押す。
- アレンジ ゾーン最上部にあるルーラーの下半分をダブルクリックする。

◆再生を停止する

曲の再生を止めるには、以下のような方法があります。

- 再生中に再生ボタンをクリックする。
- コンピュータのキーボードの [Space] キーを押す。
- コンピュータのキーボードのテンキーにある [0] キーを押す。

快適にご使用になるために

Sequel LEを使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「USBオーディオインターフェースとの同期がとれない」などのエラーメッセージが表示されたりすることがあります。
このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

①Sequel LE以外に動作しているアプリケーションを終了させる

特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。

②Sequel LEで使用しているプラグインソフト（エフェクト、音源プラグイン）を減らす

プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が不足していることが考えられます。
また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。

③本製品をACアダプターで駆動する

USBバス電源に対応する製品の場合、USB端子から電源を供給すると、まれに動作が不安定になることがあります。ACアダプターでのご使用をお試しください。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度本製品とパソコンを繋ぐUSBケーブルを取り外してSequel LEを終了し、その後、再度USB を接続してからSequel LEを再起動してみることをお勧めします